204

Joker

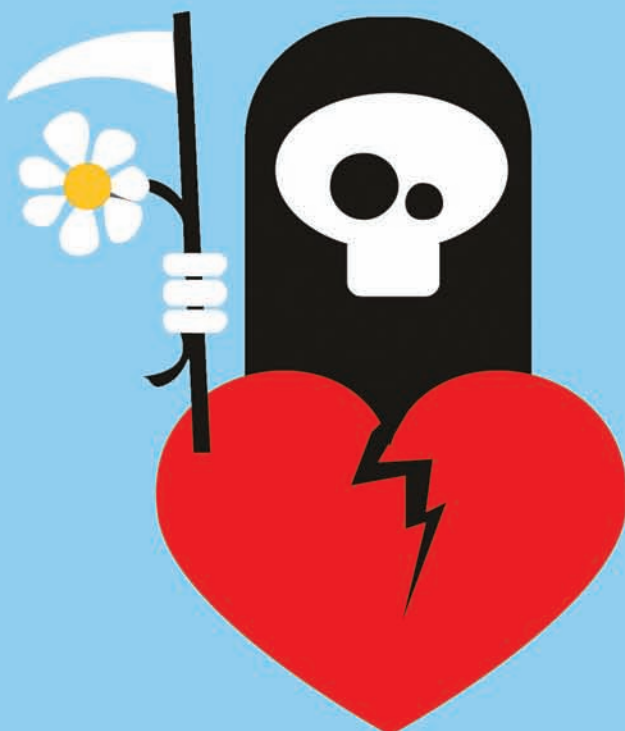
ZALJUBLJENI V IGRE ŽE OD 1992!

julij 2010, 5,80 €

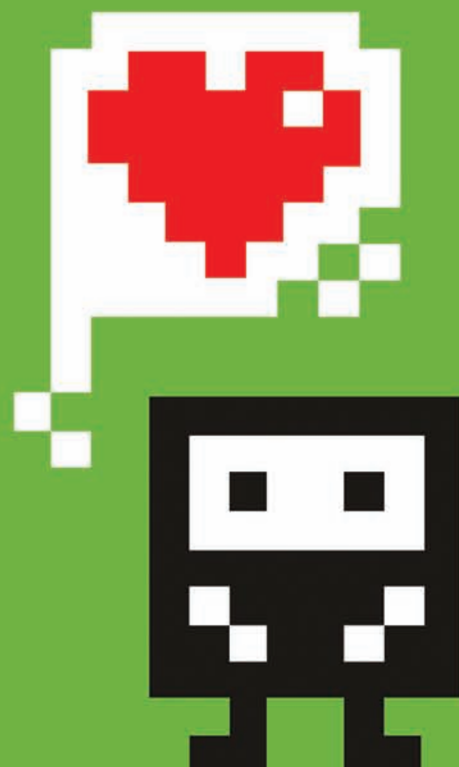
E3 2010
21 strani













PREKLOPITE NA DIGITALNO



Ti razumeš, babi pa ne!

Zagotovo že veš, da bomo do 1.12.2010 v Sloveniji postopoma ugasnili vse analogne televizijske oddajnike in v celoti prešli na digitalno oddajanje. Žal pa se nekaterim starejšim še analogne tehnologije zdijo kot čarovnija, kaj šele, da bi se ubadali z digitalizacijo oddajanja televizijskega signala.

Če tvoji bližnji še vedno sprejemajo televizijski signal preko strešne ali sobne antene, jim pomagaj pri izbiri novih ustreznih DVB-T pretvornikov, ki so prilagojeni za dekodiranje programov, kodiranih v standardu MPEG-4. Če pa si bodo hoteli kupili nov televizor, pa naj le ta že ima vgrajen omenjeni DVB-T pretvornik.

Nekateri ustrezni pretvorniki in TV-sprejemniki so v trgovinah že označeni z oznako DigiTV, ki označuje za Slovenijo primerne izdelke.

Več o uvajanju digitalnega oddajanja v Sloveniji najdeš na spletnem portalu www.digitv.si.



Digi

OZNANILA

Sejem bil je živahen! E3 namreč. Prikazana vsebina je navrgla kar 21-stranski raport, pa smo se orenk nazaj držali. Mora še kaj ostati za naprej. Konec koncev je avgusta v Kelmorajnu Gamescom, kjer bodo večino igrovja ponovno predstavili.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Pred nekaj dnevi sem na hladno postavil enega od forumašev, ki že leta konstantno pridiga o gosposki rasi, nestrpnosti do drugače mislečih in drugače živečih ter se na splošno obnaša kot pripadnik podmladka nekega brkatega asketa. To je po pravilih moderne družbe, seveda tudi po mnenjalniških, prepovedano. A hkrati mi je dalo misliti. Že res, da zadnja leta kvaliteta življenja ni na posebej visoki ravni, če se izrazim posebej milo, in da v takih časih skrajne ideje vedno udarijo na plan. Ljudje iščejo kakršenkoli izhod in vedno je najbolje najti krivca za nastalo situacijo. Ampak tisto, kar me je najbolj zmotilo, je žalostno dejstvo, da splošna populacija tovrstne izpade vse bolj tolerira. Še več, dostikrat jih vzame kot posrečeno šalo, v tem stilu trola ali tovrstna nedopustna dejanja povzema. Ne, ker bi tako mislila v resnici, bolj zato, da s svojo akcijo sproži odziv. In potem, ko je reakcija ne le negativna, ampak za sabo potegne neljube posledice, je jok in stok in škripanje z zobmi. Pa novačenje znancev, ki se neumnemu trolu družno dvignejo v bran, kazajoč na druge osebke, ki so takenako žleht.
Kar nas pripelje do zanimivega paradoksa. Marsikateri pripadnik današnje mladeži bi naredil dobesedno karkoli, da bi pritegnil pozornost. Hkrati pa za lastna dejanja ne prevzema absolutno nobene odgovornosti. Menim, da ravno zato prihaja do tovrstnih ekscesnih izpadov. Posledice so namreč nekaj, česar so deležni le drugi, ko narediš packarijo ti, pa je to gola krivica. A žal je na svetu tako, da se individualna svoboda konča tam, kjer se prične svoboda nekoga drugega. Čeprav se marsikdo s tem ne strinja, to vključuje homoseksualce, verske fanatike, naciste in militantne vegane. Torej. Vsakomur moramo pustiti, da živi svoj lajf v skladu s svojimi prepričanji in mu dati pravico, da svoja mnenja javno izrazi. Kajti v trenutku, ko nekomu to pravico odvzamemo, se lahko zgodi, da bomo prihodnjič zaradi lastnih prepričanj na vrsti sami. Ljudje namreč brezkompromisno zavračamo vse, kar prihaja navzkriž z našimi vrednotami, ter privzemamo, da so ravno naše vrednote edine zveličavne in splošno sprejete. E, pa ni tako. Če bi vsi mislili enako, delali enako in živeli enako, bi sploh ne potrebovali države in pravil, ki jim rečemo zakoni. In hkrati ne bili nič več kot kloni drug drugega. Armada mravelj delavk, amorfna masa, ki ne producira nič razen lastne eksistence. Drugačnost, kakorkoli jo zavračamo, je nujna za to, da se je človeštvo skozi tisočletja razvilo. Hkrati pa človeška masa kot mlado drevo potrebuje nego in vzgojo, da ne podivja ter da obrodi kvalitetne sadeže. Zato je treba vedeti, kje je meja. Zato je treba prevzeti odgovornost za lastna dejanja. **Quattro**

OGLAŠEVALCI

Barvita naslovnica je v znamenju srčne radosti in bolečine.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 204
julij 2010
http://www.joker.si
povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo,
Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!



Izleti v Ameriko tradicionalno zahtevajo kako uvodnjaško besedo. Zato sem toliko bolj nejevoljen, ker je E3 vselej v istem kraju in za namešček v Los Angelesu – najbolj neuglednem velemestu v ZDA. Na lestvicah obče državne grdote sicer ponavadi sledi Detroitu, a le zato, ker večina vzhodnoobalcev še nikoli ni bila na kalifornijskem koncu. Poleg tega se usranost prej pričakuje od industrijskega motowna čemernega vremena kot od dozdevne svetovne prestolnice šovbiznisa. Kar LA konec koncev je, čeprav nobenemu obiskovalcu ni jasno, zakaj. No, takole me je podučil prodajalec v neki gejevski štacuni, ko sem vihal nos nad njegovim rojstnim mestom: "We have beautiful weather, what is not to like?" Vreme – daleč največja LAjeva lepota in bržda resničen razlog, da je mesto to, kar je.

Motel, v katerem smo bivakirali, je smelo oglaševal vključen kontinentalni zajtrk. Prevečkrat sem že bil tam čez, da bi si upal nadejati ham and eggs, croissantov, toasta in sveže stisnjene oranžade. A vseeno sem o tem pobaral receptorja. O, kako prisrčno se je nasmejal moji naivnosti in mi pokazal na vrč razredčene kave ter mastno škatlo policajskih krofov, tradicionalno trikrat sladkanih. Kontinentalni zajtrk že res, le kontinent je bil napačen.

Nekdo, ki še ni bil čez Lužo, bi me znal zaradi širjenja takega mnenja o prestolnici sedme umetnosti označiti na ošabneža, ki v tri dni daje v nič najbolj zaželen kraj v obljubljeni deželi. Navsezadnje dobršen kos urbanih filmov, tistih, ki se ne dogajajo v New Yorku, Los Angeles prikazuje kot sodobno velemesto z visokimi nebotičniki, lepim predmestjem, širokimi ulicami, plažo s palmami in dobrimi fračami. Poleg tega vsi vemo, da so v LAju Beverly Hills, Melrose Place, Bel Air, Hollywood, LAPD in Bay Watch. What is not to like, prav zares.

V Ameriko grem rad. Nekaj zaradi splošne radosti do potovanj, nekaj pa zato, da nabavim celoletno garderobo in nove najkice. ZDA so precej netežavna turistična destinacija. Ni problemov z jezikom in denarjem, dejavnosti nikoli ne zmanjka ter če uživaš v štacunah in gurmanskem okušanju raznolike hitre hrane, ni bolj rajskega placa. Pa še relativno poceni je, čeprav sem ravno nad tem letos nemalo vihal nos, saj je poceni ratalo manj poceni. Za situacijo so seveda najbolj krivi balkanski opankarji, ki so vrednost evra spravili na minimum. Grki, res mamu vam! Ampak ne oziraje na to je liter bencina še vedno manj kot 70 evrocentov, prav tako so cenejše obleke in obutev, knjige, fast food in toaletni papir. Najbrž so zaradi tega sekreti zastonj, za razliko od prenekaterih evropskih! Je pa marsikaj tudi dražje. Na pamet mi pride voda, ki celo v tisti najbolj zanič obliki tako imenovane purificirane deževnice košta več kot pri nas. Pivo ima takisto znatno višjo postavko, najbolj pa presenetí kino, kamor v popoldanskem času nikjer v državi ne prideš z manj kot desetakom. Dvakrat smo za ogled predstave v dvorani na ravni ljubljanske Komune iz devetdesetih plačali 11,5 $, dočim je nek holivudski teater za Toy Story 3D računal kar 20 dolarjev!

Prve 'lepote' LAja se pričnejo prebujati ob jutranji zarji, takrat, ko je na cesti le kakšen đetlegan Evropejec. Zelenice in pločniki podnevi prometnih in petičnih ulic so namreč spalna nastanitev več kot dvestotisočih pretežno črnih brezdomcev, od katerih je četrtina invalidov. Tako sra ..., stanje je žal povsod po državi, a daleč največ klošarjev je ravno angelskih. Beatiful weather ne privlači le smetane, tudi zoc. Fehtarji so zvečine neškodljivi, vendar že na začetku dneva naslikajo drugo plat mesta. Mesta, ki je za New Yorkom in Tokiom tretji gospodarski center sveta. In taka neestetika se nato le še stopnjuje. Že silhueta metropole je nikakva. Megamesto, kakršna je definicijska označba 14-milijonskega (širšeokoliškega) Los Angelesa, je tridesetkilometrska razvlečena vas res neuglednih dvonadstropnih kartonskih bajturin, ki imajo na sredi ducat nemarkantnih in turistično nezanimivih nebotičnikov, ki tvorijo Downtown. A še ta center, kjer so doma banke in najbogatejše ustanove, ima dva obraza. Zgoraj so milijarde dolarjev, zlate palice in helikopterske ploščadi, na tleh pa, dobesedno in brez kanca umetniškega pretiravanja, podgane, rođoti in stojnice s ceneno kitajsko konfekcijo. Potem greš na sprehod skozi park samo dva bloka naprej od tega finančnega centra in za sabo zaslišiš "Look, white people!"

Prebivalci, Angelenosi, prav nič ne doprinesejo zunanji podobi, nad čemer sem že večkrat zabavljal. Tisti promil umetno lepih je opazovalcu skrit in vse preveč jih je, kakor se to primitivno sliši, naravno grdih. Slaba prehrana in (zobo)zdravniška oskrba pač terjata svoje, zlasti v obliki okoli hodečih vmesnih členov kita, preden je štrcljaste nogice spremenil v plavutke. Poleg tega hispanska populacija, ki predstavlja polovico tam živečih in tri četrtine na ulici vidnih, roko na srce ni po slovenskem okusu. Gre namreč za kot jajce jajcu podobne – kot sem nekoč zapisal – kosmate in dvakrat žgane človečke, visoke meter šestdeset, pri katerih ne umeš ločiti ne spola, ne starosti. Lahko, da so taki že izvirno, še bolj verjetno pa je videzu pripomogel ameriški način življenja. Tisti trojno cukran in nato še prelit s sirupom. Se jim je res splačalo lesti čez ograjo? No, resnici na ljubo jih veliko sploh ni prišlo v ZDA, marveč so ZDA prišle čez njih. El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de los Angeles del Rio de Porciuncula, od koder izvira današnje angelsko ime, je bil sprva španski, nato mehiški kraj, toda po ameriško-mehiški vojni leta 1848 je skupaj z mnogo drugega južnega ozemlja in prebivalci vred pripadel Washingtonu.

Čeprav so Američani praktični v večini ozirov, imajo en jako nepriročen kos ekonomije, v katerem oči nevajenega prišleka ne vidijo enega samega plusa. Gre za njihov edinstveni način navajanja neto cen, ki ti obdavčijo šele pri blagajni. Iz tega izvira besedna zveza 'plus tax', ki jo občasno navržemo. (Zato je treba pri branju cen ameriških izdelkov uporabljati razum, saj v naših občilih dostikrat zasledimo slaboumne in zavajajoče primerjave ameriške neto cene z evropsko, ki vključuje DDV.) Ker so davčne stopnje različne in niso enovite niti znotraj mesta, kamoli zvezne države, nikoli ne veš, koliko boš dejansko plačal. Če je oglaševana cena dvojnega hambureka sa sirekom 99 centov, pripravi še najmanj dodaten nickel. V Kaliforniji pa kar dime, saj je tam daca od vselej najvišja, nakar jo je predlani Schwarzenegger zaradi proračunskega primanjkljaja še dodatno povišal za stotin-

Prepoznavni pomol na Santa Monici sestoji iz srednjeciganskega lunaparka in nekaj kioskov s hot dogi. Daleč od Fisherman's Wharfa v San Franciscu.



Medicinska marihuana Kaliforniji prinese 100 milijonov dolarjev davkov letno (celoten promet industrije presega 2 milijardi). Terminator je za!



ko. Ponekod v LAju tako celo preseže 10 %, medtem ko so hotelske nastanitve obdavčene s 14 %. Povprečje v ZDA je drugače okoli pet odstotkov.

Marsikdo naivno misli, da je na Santa Monica Beachu, tam, koder so snemali Obalno stražo, gvišno drugačna situacija. Vendar ni. Plaža, dasi mivkasta, ni pretirano privlačna in čisto nič organizirana. Morje je zaradi neprestanih visokih oceanskih valov nevabljivo in raja, med katero ni najti lepih postav višjega družbenega razreda, gre v vodo največ do jajc. Kaj več si upajo le surferji. Največ slikovitih posnetkov za serijo so zato naredili pred gromozansko sinjo kuliso v Universal Studios. Nič bolj idiličen ni v živo videti niti Hollywood. Vse znamenitosti tega votlega kraja so zbrane na stotih metrih: Chinese Theatre z odtisi rok in nog, taglavne talne zvezde in Kodak Theatre, kjer so oskarji. Ampak čez cesto in dva metra dalje so že pakistanske štacune s ceneno elektroniko in množica ritopiških sex shopov. Tisti proslavljeni napis na hribu, za katerega vsakdo misli, da se nebeško pne nad krajem, pa je sploh hec. Iz mesta je viden le z nekaj točk

navadnim očem nevidna. Resda je mogoče skočiti na eno od številnih nekajurnih tur po sledeh slavnih, ki ti jamčijo, da boš videl vsaj tri celebrityje, ki nosijo smeti. A kaj več od Spielbergove bajte, osnovne šole Michaela Jacksona, parkirišča, kjer ga je neka cipa vlekla Hughu Grantu, in butika na Rodeo Drivu, ki ga je obiskalo Čedno dekle, ne uzreš. Precej bolj prvovrstna izkušnja je Venice Beach, še ena od namišljeno bombastičnih lokacij. Tam na vsako rolerko v bikinkah pride sto zadetih klošarjev, ki prodajajo netrezna umetniška dela, povečini v barvah etiopske zastave. Na isto rastafarijansko vižo je ozaljšanih mnogo lokalov in od vsepovsod se ti smehlja Ziggy Marley. Ko vidiš še butike s kadilnimi pripomočki in pol ducata kush doctorjev, se ti zdi, da si v Kingstonu, ne v LAju. Me srčno zanima, če se je Arnold kdaj sprehodil po tej slikoviti pešpoti. (Da ne bo dvoumja: vsakdo seveda ne more kupiti robe, tiste apotekice so le za paciente z izkaznicami oziroma s pisnim ali ustnim (!!!) priporočilom zdravnika. Kako do njega? Rak, alzheimer, AIDS oziroma, kakor veli South Park, obsevaj si jajca z mikrovalovko.)

salame, sir, pecivo, čigumiji ... Na kraju ugotoviš, da je še sloviti javorov sirup pravzaprav pofarbana kukaričina raztopina z aromo javorja. (Očitno se nočejo opirati niti na severne sosede.) Enako velja za jogurte iz tropskega sadja in za čikn mknagce, ki pridejo iz tetrapaka in vsebujejo več kukuruza kot perutnine. McDonalds in ostali fast foodi so sploh en velik oltar koruzi. Živali najprej z njo nafutrajo, potem zmlete bradavice v sirupu marinirajo, za nameček pa kečapi in dresingi vsebujejo vsaj polovico turščične omake. Evropska unija za dotično sladilo ne mara dosti, kajti splošno mnenje je, da dosti bolj škodi zdravju in koristi salu kot klasični beli cuker. Koruzniški lobi temu seveda nasprotuje. Če si v Ameriki alergičen na koruzo, si ga res najebal.

Nikarte se ogibati LAju. Nasprotno, mesto, kjer so izumili internet in rolkanje, bi moral videti vsak razgledan Zemljan, in to po subvencionirani ceni. Treba je vendarle razbliniti to napačno predstavo o tako poželjivem kraju, ki ga v resnici na tekmovanju v ciganskosti prehiti le mehiška Tijuana. Poleg tega se



Odstotek LAjevskega blišča bi nahranil vse mestne klošarje in spucal vso svinjarijo. A lastnice veyrona, ki je kupovala na Rodeo Drivu, to ne zanima.



Sonce na LAjske plaže pritegne več klošarstva in beračije kot zagorelih ter pomanjkljivo oblečenih postav. Tamkajšnji sprehod je seveda za turista nujen.

in da ga bežno vidiš v daljavi, ti ga mora nekdo prav s prstom pokazati. Inštalacije, ki je sprva vključevala še besedo LAND na koncu, leta 1923 niso postavili kot turistični znak, marveč kot kratkoročno nepremičninsko reklamo. Kasneje so zadnje štiri črke odstranili, a mesto vseeno ni zbralo denarja za prenovo, zato je lesen napis skozi desetletja propadal in na kraju je pisalo samo še HULLYWO D. Današnje jeklene konstrukcije niso zgradili nič prej kot leta 1978 na pobudo Alica Cooperja, ki je simbolično častil manjkajoči O.

Majhne razlike in podrobnosti pa so tiste, ki Ameriko naredijo zanimivo in kljub sličnosti z Evropo svojevrstno, najsi gre za omogočeno desno zavijanje pri rdeči ali za pijačni free refill. Eden od motelov, v katerem smo bivakirali, je smelo oglaševal vključen kontinentalni zajtrk. Prevečkrat sem že bil tam čez, da bi si upal nadejati ham and eggs, toasta, croissantov in sveže stisnjene oranžade. Toda vseeno sem o tem pobaral receptorja. O, kako prisrčno se je nasmejal moji naivnosti in mi pokazal na vrč razredčene kave ter mastno škatlo policajskih krofov, tradicionalno trikrat sladkanih. Kontinentalni zajtrk že res, le kontinent je bil napačen. Little differences, skratka.

Elitni predeli Los Angelesa so turistu zanimivi bolj kot ne za pofočkanje, saj kaj prida ni videti. Prva fronta bajtic na Beverly Hills ni nič posebnega, tista taboljša posestva, posejana po kucljih tja do Malibuja, pa so

Ko ti ni več do plastičnih in cukrastih fruštkov, greš v samopostrežbo. Te so raj za vsakega ljubitelja špecerij. Obred se profesionalno začne z brezplačnimi robčki za spucanje vozičkovega ročaja in se prav tako brezhibno zaključi z rođotom, ki ti fasungo mojstrsko zloži v škrniclje. Voziček, rođo in vrečke so kajpakda zastonj. Pri par izletih med jestvine pogruntaš temelj ameriške prehrambene industrije, to je HFCS – High Fructose Corn Syrup. ZDA namreč ne mara za nam poznan namizni sladkor, kemijsko poimenovan saharoza, kajti za svoje sladko življenje se nočejo zanašati na sladkorni trs iz Srednje Amerike. Zato so pogruntali lasten vir glukoze in fruktoze: koruzo. Pri tem so jo, tako kot piščance, zmutirali do te mere, da so potrebni trije odrasli ljudje za dvig enega samega storža, iz gigantskih zrn pa nastanejo kokice velikosti teniške žogice. Koruza namreč ni le ena od mnogih jestvin, marveč glavna prehranska surovina, in ni čudno, da ji pravijo king corn. Večina je ne gre v polento, ampak prav v omenjeni sirup, ki je osnova ali vsaj dodatek grozljivi količini živil. Brez izjeme je ta derivat gensko spremenjene rastline v vseh sladkarijah, konzervah in gaziranih pijačah. Ja, ameriška kokakola in pepsi imata zaradi tega drugačen okus in nekateri redki sladokusci ju uvažajo iz Mehike ali Kanade, kjer ju delajo z navadnim cukrom. Večine to itak ne moti, saj navsezadnje žrejo s koruzovcem oslajeno majonezo, kumarice, salamo, kruh, čips, kokice in pice. Katerokoli deklaracijo pogledaš, povsod je HFCS: župe, spam,

prišlek kljub vsemu konec koncev ipak dobro zabava, saj nekaj dobrih plackov, milnih mehurčkov znotraj greznice, vseeno je. Le ne pričakuj kulturno-zgodovinskih znamenitosti in (evropskega) sprehajanja po centru ter kofetkanja na verandah, marveč obiskovanje okoliških tematskih parkov, kakršni so obvezni Universal Studios, adrenalinski Six Flags, Disneyland in vodni Legoland. Če čas dopušča, pa so nadvse priporočljivi še malo daljši skoki po okolici. Dve uri južno je San Diego, neprimerno lepši kraj s priporočljivim trojčkom naravoslovnih parkov in parkirano letalonosilko. Izlet čez mejo zadnja leta odsvetujejo, pa tudi drugače je Tijuana nagnusna smrdečka, kjer te nategnejo s ponarejenimi kubankami in ponarejeno viagro. No, vsaj tacote in corono imajo originalno. Drugi skok je na vzhod, v Vegas. Ta destinacija, ki sem jo natančno popisal v vedežu Jokerja 187 (id 5543 na stranki), je živo nasprotje LAja: nastanitev je jeftina, parkirišča so zastonj, hrana je dobra in videz, četudi kičast, vsaj drekast ni. Najlepši izlet za dušo pa je v severne naravne rezervate, konkretno v Yosemite, kjer so doma sekvoje in Sierrin logotip Halfdome. Narava je namreč tista, ki te na kraju osupne bolj od vsega urbanega blišča in pusti globlji vtis. Zato srčno upam, da bo naslednje ameriško javljanje iz severnih obzorij!

David Tomšič

Prgišče bližnjih izidov
Humorna diablovščina Deathspank, pri kateri je imel kreativne lovke posredi Ron Gilbert z Opičjega otoka, je za petnajst evrov dospela na xboxovo tržnico 13. tega meseca in dan kasneje še v playstationovo prodajalno. Test Drive Unlimited 2, poudarjeno večigralska izkušnja za vse avtomobilske poželjivce, nas bo po Ibizi ter Havajih popeljala 24. septembra. Istočasno bodo izšli Darksiders za PC, Dantejevi in Kratosovi avanturi slična sekljačina. Založba THQ bo inačico za računalnike izdala v navadni in posebni peklenski različici s priloženim stripom, grafikami ter glasbeno zgoščenko. Teden dni kasneje, 1. oktobra, bo EA na police poslal novo Fifo s pripono 11. Bistvene novosti v next-gen različici za X360 in PS3 bodo: več možnosti oziroma raznolikosti pri razvoju posameznih igralcev, nov podajalni model, ki bo odviden od spretnosti igričarja, in uvoz lastnih melodij, himen, vzklikov ter riganja navijačev. Izvedenka za PC naj bi bila letos končno osnovana na oni s tamočnih konzol, ni pa gotovo, da bo povsem enaka. Nazadnje Driver: San Francisco, mestno divjanje z mišičnjaki, prihrumi v Evropo 26. novembra, in to tudi v zbirateljski inačici z 18-centimetrskim rumenim challengerjem iz leta 1970.



Dragon Age 2 že marca naslednje leto
Da bomo ugledali nadaljevanje najboljše frpjke lanskega dvanajstmesečja, ni dvomil nihče. A tako urna napoved je bila vseeno presenečenje. Naveza Electronic Arts + Bioware kani Dragon Age 2 za PC, xbox 360 in PS3 izgotoviti že do marca 2011! Naslov ne bo direktno nadaljeval pripovedi izvirnika, saj bomo s čisto novimi junaki kolovratili po še nevidenih predelih kontinenta Thedas. Tokrat naj bi mogli skočiti le v kožo razcapanega begunca (ali begunke) Hawka, ki je v napadih demonskih darkspawnov izgubil vse. Igra naj bi časovno pokrila nič manj kot desetletje, v katerem bo naš lik moral napredovati od nule do ene najbolj prepoznavnih figur v deželi. Bežne napovedi govorijo še o izboljšani podobi in novem bojnem sistemu, seveda pa se nadejamo podobno barvitega sekanja črevc.

Blizzardov natečaj
Odkar smo pred desetletjem osebno srečali debeluhaste, zanemarjene in opankarske Blizzardovce, se resda občasno spotaknemo ob njihov videz. Toda v isti sapi jim klanjajoče priznavamo dizajnersko nadmoč. Konec koncev so poleg Valva edina visokoproračunska ekipa, ki izdaja le uspešnice, ki so povrhu izpiljeni špili. Poleg tega čislamo njihov vsakoletni prvoaprilski trud, od lani pa je pozdrava vredna še njihova spodbuda k ustvarjalnosti. Že drugo leto namreč razpisujejo štorijalni natečaj Blizzard Global Writing Contest. Ta ima naslednja pravila: v lepi angleščini spisana zgodba iz sveta Warcrafta, Starcrafta ali Diabla mora šteti od 2500 do 7500 besed. Rok za prijavo je 23. avgust. Prva nagrada je obisk Blizzardovega kalifornijskega studia in polmetrska, 12-kilska, 300-evrska figura barbara ali 120-centimetrski, 400-evrski pipec od Lich Kinga. Še sedem dobrih pa bo dobilo pakete iger. Si kak slovenski pobijalec merjascev s pisunskimi ambicijami upa?



Če si, naj piše pod zastavo kakšne od držav, ki so odobrene v drobnem tisku, kajti kljub besedici 'global' v naslovu razpisa, je Slovenija iz njega izključena.

Dobili Playstation Plus
Spletna komponenta playstationa 3 je bila doslej zastonj v vseh pogledih. Po namestitvi firmwara 3.40 pa ima uporabnik možnost, da si za 50 evrov na leto ali 15 za tri mesece nadgradi članarino na PSN v obliko Plus. Osrednja dobrota je možnost, da vsak mesec iz PS Stora zastonj potegneš štiri igre: eno PSN, dva minija ter eno PS1-klasiko. Vrednost je privlačna, a pretočiti ne moreš katerekoli igre, marveč le tiste iz določene ponudbe. Poleg tega se bodo špili zaklenili, če se ti bo naročnina na Plus iztekla. Lastniki Plusa bodo imeli še popuste na izbrane vsebine in brezplačen dostop do avatarjev, tem, beta testov in demov. Slednji so itak zastonj, toda s Plusom so vpeljali finto. Če si naročnik, lahko dolstegneš preizkus polne igre in ga nažigaš do eno uro (to ni demo, kjer je vsebina omejena!), nakar se odločiš, ali jo boš odklenil ali ne.
Do 3. avgusta z nabavo evropskega Plusa dobiš celotni LittleBigPlanet, od PSN-iger Wipeout HD, od minijev Fieldrunners in Age of Zombies, od iger za PS1 Destruction Derby, trial inačici sta Savage Moon in Shatter, 20 % popust pa je na Gravity Crash. Od 4. avgusta do 1. septembra bodo jedro vsebine tvorili Zen Pinball, Blast-Off, Alien Zombie Death, Medievil, triala Infamous in Mushroom Wars ter popust na Super Stardust in Wipeout Fury. Če se za Plus ne odločiš, je vse ostalo nespremenjeno, vključno z internetnim večigralstvom, ki v nobenem primeru ni plačljivo.

Prvi preizkus globinskega igranja na PS3
3D, stereoskopija, globinsko igranje – to so sopomenke za novi trend varanja oči, s katerim želijo proizvajalci gledalne opreme kupce masovno privabiti v štacune. Sony ne le, da je splovil novo linijo televizorjev bravia, marveč je v to smer potegnil playstation 3, ki je s firmwarom 3.40 dobil podporo 3Dju.
Globinsko obdarjeni so po dolpotegu popravkov trije polni naslovi iz Playstation Stora – vesoljska streljanka Super Stardust HD, izstreljevanje človečkov Pain ter futuristična dirkačina Wipeout HD. Pridružujeta se jim še demota dirkanja Motorstorm: Pacific Rift in bejzbola MLB 10: The Show. Najboljši učinek pričarata Stardust in MLB 10. Zlasti prvi, kjer je učinek globinskosti res dober, z asteroidi, ki rastejo nad površjem planeta, in kosci, ki ti letijo v fris. Gladkost je fantastična, kajti igra šiba s 120 fps, po 60 za vsako oko. V primerjavi s Stardustom so Motorstorm, Wipeout HD in Pain bogi. Prvi ni nič posebnega, Wipeout je še najbolj kul zaradi občutka hitrosti, ki v navezi z globino poskrbi za še nekaj več adrenalina, in nima kakih opevanja vrednih globinskih efektov, Pain pa je z naskokom najslabši. Prekrivanje objektov in občasno frčanje lika mimo glave ničesar ne pridodata k že tako brezzvezni izkušnji.
Poleg tega bi moral Sony vse skupaj narediti bolj prijazno, saj se ni moč znebiti občutka, da so nekaj na hitro spacali skupaj. Nikjer nobenih navodil, pomoči, priročnika. Sam moraš izgruntati, da in kako je treba 3D najprej vključiti v nastavitvah teveja in konzole. Prav tako ni znano, kdaj pride naslednji 3D-naslov.
Uredniški odbor si je bil edini, da je učinek resda lahko fin, da pa ni vreden kojšnjega nakupa novega zaslona. 40-palčni HX8 kot osnovni član družine stane okrog 2000 evrov in pride brez očal, ki veljajo 130 evrov po komadu. Pri tem je treba vedeti, da 40-inčni zaslon pri 3D-gledanju z več kot enega metra ni več zadosten. 60” HX9 pa stane že pet tisočakov. To so konkretni novci za nekaj, kar je še v povojih, ima malo podpore in je vprašljive dolgotrajne uporabnosti. Že samo špegLarstvo je namreč moteče, pri tem pa je zaznavno tudi utripanje. Gotovinarji so verjetno že navalili, ostali pa počakajte, da se material odebeli. 3D je morebiti res prihodnost, toda prihodnost se je šele začela.

The Silver Lining končno med nami!
King's Quest je najbolj znamenita in najdaljša pustolovska serija. Njeno priljubljenost pri srenji ilustrira podatek, da se je društvo zanesenjakov po slabi osmici trmasto odločilo štorijo peljati naprej po svoje. In to ne s polizdelkom videza šepavega goblina, marveč občudovanja vrednim projektom, ki so ga poimenovali The Silver Lining in teče že od začetka dvatisočega.



Razvoj je septembra 2005 najprej skušal ustaviti tedanji lastnik franšize Vivendi, a je naposled uslišal klic množice in dovolil nadaljevanje razvoja. Drugo poleno je zatem februarja letos podstavil Activision, ki je po združitvi z Vivendijem prevzel pravice nad znamko King's Quest. No, očitno je skupnost zmagala tudi v drugo, kajti krožek Phoenix Online je 10. julija dal na svetlo prvo epizodo Silver Lininga, podnaslovljeno What is Decreed Must Be. V naslednjih mesecih bodo sledile še nadaljnje štiri, s katerimi bodo skušali pokriti večino na začetku zastavljene štorije, ki so jo morali spričo omejenih finančnih sredstev naposled precej skrčiti. Početje neodvisniških špilov je pač precej manj romantično kot pa dogajanje v njih.

ESWC 2010

Pa je Joker le obiskal finale velike mednarodne igrarske lige. Naključje je hotelo, da gre za iz pepela vstalo Electronic Sports World Cup, ki je bila prisiljena lansko leto zaradi gospodarske krize prezdeti v hibernaciji. Temu navzlic je francoska organizacijska tvrdka Games Solution končni obračun z nagradnim skladom 170.000 evrov letos uspela posaditi v pariški Disneyland. Zbralo se je več kot 600 tekmovalcev iz 50 držav, ki so se v štirih dneh od 1. do 4. julija pomerili v devetih kategorijah: Counter-Striku 1.6 za dece in ženščeta, Warcraftu 3: The Frozen Throne, Quaku Live, Trackmaniji Nations Forever, Fifi 2010, Need for Speedu: Shift, Street Fighterju 4 ter Defense of the Ancients.

Prisotni so si izlet v zabavišče prislužili bodisi z dobrimi uvrstitvami na državnih kvalifikacijah, bodisi s povabili, katerih so se mogli nadejati najbolj zloglasni. Dogodek je letos videl le dva naša tekmovalca: fuzbalerja Aldina 'liver' Mulavdića in Petra 'tas' Tasića, ki je tekmoval v Warcraftu 3. Ostalih dveh zmagovalcev slovenskih kvalifikacij, strelca v Quaku Karima 'Careem' Zidariča in dirkača v Trackmanii Dejana 'đec' Zupana, v Francijo iz osebnih razlogov ni bilo.

Finalna predtekmovanja so se tokrat prvič odvijala proč od oči gledalcev, v konferenčni dvorani enega od hotelov, medtem ko si jih prejšnja leta mogel uzreti pod sojem žarometov. Dogajanje je zato prva dva dneva in pol bolj spominjalo na velik LAN party kot na medijski dogodek. Oba naša fanta sta žal svoje nastope končala že tu, kajti Aldin je svoj začetni dvoboj izgubil, Peter pa ob močni konkurenci dvakrat remiziral in enkrat izgubil, kar ni bilo dovolj za napredovanje. Aldina je spodneslo zlasti pomanjkanje izkušenj, saj je sprva vodil, a po prejetem golu močno popustil.

In kaj početi, ko imaš potem dva dni frej? Žurati po Parizu, itak. Hoteli s tekmovalci so bili ločeni od tistih z organizatorji, kar je imelo za posledico nekaj nočnih obiskov policije in celo diskvalifikacijo britanskega CS-tima. "Itak je večina tole vzela kot poceni izlet v Pariz ... no, samo da ni poceni." Francija je pač draga, Pariz dražji, Disneyland utrgano drag.

Zaključni obračuni so se v soboto in nedeljo preselili v Disneyjev šotor velikosti dveh dvoran ljubljanskega Gospodarskega razstavišča. Tja je smela tudi navadna raja, ki je morala za vstop po odrasli osebi odšteti ducat evrov. V zameno si je poleg tekmovalnega spektakla ogledala pisano bero stojnic in sedala za množico v mrežo povezanih računal, kjer se je skupinsko klatila, predvsem v CSu ter DotA. Tujci so tenko piskali, saj je bila edina znana znamka Peugeot z nekaj modeli vozilc, medtem ko so preostanek zasedala francoska hardveraška podjetja. Lokalna naravnanost se je odrazila tudi na odru, kajti komentar je potekal zgolj v francoščini.



● Babšeta iz SK Gaming so pobasala 14.000 dolarjev, zmagovalci v moški konkurenci pa 36.000. Med posameznike se je delilo po osem tisočakov.

A resni zanesenjaki so imeli kaj videti, saj je bilo nekaj finalov po zaslugi izenačenih nasprotnikov zares imenitnih in dvorana je bila na nogah. V Quaku Live je Američan Shane 'rapha' Hendrixson na zadnji karti premagal Poljaka Macieja 'av3k' Krzykovskega s 6 : 5 v fragih. V Warcraftu 3 sta se udarila Korejca (ne bi si mislil!) June 'Lyn' Park in Jae Ho 'Moon' Jang, zmagal je prvi. Counter-Strike za ženske so pričakovano nadzorovale Američanke iz SK Gaming, medtem ko je ta klan v moški konkurenci s Švedi po več kot dveurnem zadnjem boju v nedeljo izgubil proti Ukrajincem Na'Vi. Še največji antiklimaks je bil konec Street Fighterja 4, kajti Američana Justina Wonga lahko ta trenutek premaga samo Daigo 'nikoli-netreznem' Umehara, ki pa ga ni bilo.

Največji kiks je bil obupno klimatiziran šotor, ki nas je prisotne potil s tridesetimi stopinjami. Kako organizatorji stojijo finančno, ta trenutek tudi še ni jasno, saj so šparali na vseh koncih. Pohvalno pa je dejstvo, da je bilo sojenje brezhibno in tehnična izvedba zelo solidna. Upamo lahko, da bo novo moštvo prihodnja leta napravilo večji in bolj mednarodno orientiran dogodek. ESWC 2010 je bil namreč manjši od prejšnjeletnih in na njem navadni obiskovalci iz drugih držav res niso imeli česa početi. A bolje to kot nič, saj imajo naši igralci s tem možnost videti mednarodno sceno. Zdaj pa uprimo oči v konec poletja, ko se morda pri nas zgodi še World Cyber Games, katerega finale se bo pričel 30. septembra v 'prelestnem' Los Angelesu.



● Približno šeststo stolov pred odrom je bilo ob finalih polnih skoraj do zadnjega in vzdušje je bilo noro. Je pa bilo opaziti, da so med gledalci pretežno špilavci in le malo navadne raje.



● Dekleta igrajo in dobra so, OMG! Je pa res, da smo jih videli le v njim namenjeni CS-kategoriji.

Sedemnajsti junij je bil velik dan za Los Angeles. Začelo se je z mehiško nogometno zmago nad Francijo, kar v mestu z dobrim milijonom tajužnih ni mimobežen pripetljaj, in končalo s slavjem Jezernikov, ki so v končnici lige NBA na domačih tleh namahali bostonske Kelte. Oboje je na ulice privedlo tisoče rajajočih, pri čemer so se košarkaški navdušenci presenetljivo izkazali za večje huligane, saj so, OMB, ubili dva samostoječa časopisna štanta (in ne kioska, kot so poročali slovenski mediji) ter nekaj avtomobilskih šip. Na taisti dan, nekje med tema dogodkoma, pa se je sklenil tudi trodnevni E3 2010, domnevno najpomembnejša prireditev igrarske panoge, ki se skuša vrniti na pota stare slave.

Iz LAja za Joker, LordFebo s pribočniki.



Electronic Entertainment Expo, kar kratica pomeni, je petnajst let stara blagovna znamka organizacije ESA (Entertainment Software Association). Sejem razen dvakratnega poskusa z južnjaško Atlanto vsako pozno pomlad v Los Angeles privabi tisoče ljudi, ki si z videoigrami tako ali drugače služijo novce. Namenjen je namreč le profesionalcem, torej založnikom, razvijalcem, distributerjem, trgovcem in novinarjem. Za razliko od sorodnega tokijskega in kölnskega dogodka na E3ju ni mesta za prodajalce zijal z ulice oziroma za navadne igralce, kar ga naredi za naše potrebe precej bolj učinkovitega. Ker pa so ZDA največja tovarna te zabave, je temu primerna veljava prireditve, ki praviloma poskrbi za večino svetovnih napovedi in premier. Prav tako je E3 od vekomaj soznačnica za blišč, torej bogate razstavne paviljone z ogromnimi zasloni, skulpturami, ringi, skejterskimi rampami, hudimi avtomobili in razgaljenimi joškačami. Po prelomu tisočletja je bil smenj vsako leto bogatejši in založbe, zlasti konzolastični giganti, so venomer tekmovale med seboj, katera se bo predstavila na večji površini in bolj veličastno.

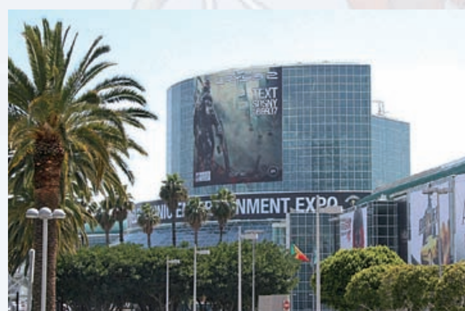
Nato so pred štirimi leti dobesedno čez noč ravno ti, poprej največji puvatorji prišli na nepremišljeno zamisel, da bodo zavoljo velikih stroškov E3 bodisi bojkotirali in organizirali lastne dogodke, bodisi zahtevali bolj umirjeno prireditev. Organizator je pod zahtevami klonil in skromna E3ja 2007 ter 2008, podimenovana Media and Business Summit, sta industrijo vrnila v temni vek in dala krila zdaj že pokojnemu lajpciškemu GamesConu. Da slika bednih sestankovalnih stojnic v nekem odročnem letalskem hangarju z vsega pet tisoč udeleženci ne pritiče igričarstvu, so kmalu spoznali celo najbolj stiskaški šefeti založb. Zato se je lani prigodba vrnila v LA Convention Center in četudi je bila udeležba le 41.000-glava napram 70.000 ljudi iz najbolj debelih let, smo bili vsi židane volje. Saj ni pomembno, ali so ti razgaljenke, preseratorski štanti in ne najbolj inteligentno vzdušje všeč. Dejstvo je, da taka podoba špilom in Ameriki pritiče ter da je s poslom nekaj hudo narobe, če vse to kar naenkrat vzameš, dasi se v isti sapi pohvališ, kako vsako leto pokasiraš nekaj milijard več.

Smenj lučkavosti

Na hitrico pogledano je bil letošnji E3 čisto v redu. Toda izkušen obiskovalec je hitro zapazil, da je obsegal le dve dvorani, medtem ko je pred petimi leti napolnil tri hale in še čezcestno dvorišče s pivom, klobasami ter pritlikavci. Prav tako je opazno manj grudi in ritnic kipelo čez robove minimalnih gatk in majic kot včasih. Ali vseeno je bil globalnim neprilikam navzlic občutek pozitiven in vzdušje tako, kakršnega pomnimo. Navsezadnje imamo svoje področje radi in smo še vedno otroško navdušeni nad ogledovanjem privlačnih napovednikov na gigantskih displejih.

Po drugi plati pa je vsebina ipak malo razočarala. Okej, razumljivo je, da današnja pretočnost informacij prepreči marsikatero sejemsko ekskluzivnost, saj pricurljajo podatki, slike in posnetki na splet že pred E3jem. Prav tako je bilo preveč naivno pričakovati Grand Theft Auto 5, Dukovo oživitev, PSP 2 in Half-Life 3. Ampak to, da recimo Activisiona in z njim Blizzarda na razstavišču ni bilo, marveč so se odločili za zaprte pisarnice, četudi ima ta založbeni tandem v ognju štiri najbolj pričakovane igre sploh, je vsekakor gnilo. Podobna je bila zgodba s Codemasters, Atarijem in LucasArts ter njihovimi visokoletečimi naslovi. Nadalje si ob kakovostnem vpogledu uvidel ozkost šova, ki cika le na polnocenovno orenk igranje in zategadelj še zdaleč ne predstavlja vseh obrazov sodobnega špilavstva. (Pod orenk igranje ne štejemo le surovega streljanja in pretepanja, marveč sem paše tudi skupinsko dnevnosobno cepetanje, žaganje in kruljenje. Posedovanje konzole in vseh dodatkov, bodisi telovadne plošče, bodisi para gibalnih krmilnikov, bodisi inštrumentarija po naši oceni ipak ne sodi pod casual gaming, marveč je to razširjen, nadgrajen program slehernika, ki se ima za sodobnega igričarja.)

Cenenih priložnostnih iger praktično ni bilo. Nadejali bi se Appla s svojima uspešnima gejmerskima sistemoma iphonom in ipadom, spletnih servisov z družabnicami za staro in mlado, mobilniških špilov, otroškega oddelka, orenk pokritja neodvisne scene, paviljona združenih Facebookovih igric, pa ni bilo prav ničesar takega. Na enem samem zakotnem štantu je bilo videnih nekaj ipadov, mobilništva ni bilo nič, indie sceno je predstavljal precej bedniški prostor organizacije IndieCade, firma Zinga, taglavna na FBju (Mafia Wars, Farmville ...), pa se raje oglašuje v samopostrežbicah 7/11.



● **E3 2010 je v LA Convention Center privabil 45.600 obiskovalcev iz 90 držav. Prihodnje leto bo šov deset dni prej, od 7. do 9. junija in zaradi neugodnega datuma Jokerja na njem zelo verjetno ne bo. No, raport kljub temu ne bo izostal. Konec avgusta pa Kelmorajn!**

Celo nekatere zvrsti so bile zelo uborno zastopane. Na samih paviljonih ni bilo ene same pustolovščine (prebarvan Opičji otok in Gray Matter so pokazali nekaj izbrancem v sestankovalnicah), med vsemi frpjkami je bilo mogoče igrati samo eno zapadno, Arcanio, vse ostalo je bilo japonsko ... Celo PSPjev in DSov je bilo zunaj matičnih prostorov komaj kaj. Nekaj skupkov kratkočasnic je resda bilo videti, a le zato, ker so v lasti velikih založb, denimo EAjev Family Game Night, in vrsta wiijevskih paketov. Po eni plati je taka osredotočenost na trgovinske igre z normalno ceno razumljiva, kajti E3 ni namenjen nagovoru in prepričevanju končnega uporabnika, marveč gre za sestanek posla, v katerem servisi brez vmesnih členov nimajo kaj iskati. A kljub temu bi se za dogodek, ki se hvalisa z največjostjo in najpomembnostjo v panogi ter se kiti s sloganom 'Creativity unleashed!', spodobilo gostiti tudi te, kao robne, a obenem žive, živahne in cvetoče segmente naše umetnosti. Navsezadnje marsikatera neodvisnica *sprosti* več *ustvarjalnosti* kot vsa serija Call of Duty.

Pred desetletjem E3 resnično ni imel konkurence. Londonski ECTS je umiral, tokijski šov je bil lokalen. A zadnja leta so nemški organizatorji najprej v Leipzigu in nato v Kölnu pokazali, kako narediti ultimativni igričarski sejem. Tak, ki bo uspešen za poslovno javnost in hkrati cel žur za igričarje. Predvsem se trudijo s postranskim dogajanjem in spremljevalnim programom, ki je na E3ju od vselej bolj butičen, če sploh prisoten. V Nemčiji tako pestrijo dogajanje številne hardverske in umetniške razstave, športna udejstvovanja, delavnice in koncerti. Že res, da zaradi odprtovratnega ustroja prireditve, ki privabi 300 tisoč obiskovalcev, torej sedemkrat več od E3ja, pridejo take

NOVINAR NA E3JU

Izkaznico press za E3 dobi vsakdo, ki predoči ustrezne reference: PDFje ali URLje podpisanih člankov ter priporočilo urednika. Kakšno blazno sito to ni, saj lahko pošlješ karkoli, recimo blogerske zapise. Konec koncev tudi mi predočimo 'prirejene' dokumente, take, na katerih je izpisano naše celotno ime in ne podimek. Na licu mesta tvoje istovetnosti kajpakda ne preverja nihče. Pokažeš pasoš in dobiš novinarsko kartico, ki je najjača prepustnica sploh. Z njo ti ni treba čakati v večini vrst za posebne predstavitve, načeloma imaš prednost pri igranju in omogočen ti je dostop do novinarskega središča, kjer za đabe dobiš sendvič, mrzle makarone in presladko limonado.

Če se na E3 primaješ brez obveznosti, imaš cel žur. Neobremenjeno špilaš prihajajoče igre, se slikaš z maskotami, objemaš silikonke in grebatorsko nabiraš majice ter druge gudije. Dosti večja obremenitev je pak, če moraš spisati reportažo, in za resne novinarje je takle šov z nebrojem iger ter veliko dogajanja pred in za kulisami precejšen zalogaj. Že sama obdelava na ogled postavljenih izdelkov je zamudna, čemur sledi veliko predstavitev za zaprtimi vrati, ki često niso najavljene. Če prihajaš iz prepoznavne medijske hiše, ti v tem oziru ni hudega, saj se vsi slinijo pred teboj in te vlečejo za rokav v sestankovalne čumnate. Predstavnik nepoznanega medija ima seveda težjo nalogo in potrebne je dosti iznajdljivosti, da te spustijo za zavese in v ločene pisarne. A pod črto ne zavidamo kolegom iz visokobudgetnih spletnišč, saj imajo le-ti dosti večji izziv in odgovornost, kajti raportirati morajo v realnem času, pri objavi člankov je zavoljo konkurence pomembna vsaka minuta in za nameček morajo pripravljati video prispevke. Gamespot, 1up, Future Publishing, IGN in še nekaj ostalih medijev je imelo na licu mesta studie z vso potrebno opremo in množico poročevalcev, da so bili kos mogoti prireditve.

Toda čeprav je na E3ju velik poudarek na sedmi sili, se založniki do nje po eni plati obnašajo mačehovsko. Prva zamera leti na tako imenovane press kite, torej materiale za žurnaliste, ki niso več na ploščkih, marveč brez izjeme na liniji. To pomeni, da imaš doma tri polne dni dela, da skozi nerodne vmesnike skorajda posamično snemaš screenshote, grafike in video posnetke od tridesetih in več založnikov, ki so preškrti za desetcentne DVDje. Težava je takisto vsebina teh kompletov, ki ponavadi za najboljše igre, tiste, katerim bi rad namenil največ prostora, ne vsebujejo dobrega slikovnega gradiva. Zamera leti takenako na novinarske konference. Ne zdi se nam pošteno, da velika imena svoje otvoritvene predstavitve, ki so najbolj odmevni dogodki, prenašajo v živo prek spleta. Končni uporabnik bi moral vendarle informacije dobiti v občilih, saj to je njihov – naš – namen, in ne neposredno. Na tak način nižajo vrednost medijev, mesečnih revij pa še toliko bolj.

Nič manj ni moteče, da na šovu preizkusimo marsikatero veliko, obetavno igro in smo vsi vzburjeni, kako bomo o tem lahko slikovito poročali našim bralcem, nakar se izkaže, da so na voljo le neki apnenčarski, neprezentativni, umetni shoti iz režiranih kamer, ne pa sličice iz dejanskega igralnega dela.

vsebine bolj do izraza. A tudi ameriškemu šovu ne bi škodilo kaj dodatne, sprostitvene animacije ali celo korenita prevetritev. Ob lastni stagnaciji ima namreč orenk tekmeca, ki zori in postaja iz leta v leto pomembnejši.

Tiskovne konference

Čeprav je razstavišče odprlo duri 15. junija opoldan, so največji igralci, kot je v navadi, s ključnimi oznanili postregli že zjutraj ali na predvečer. Te masovne tiskovke otvorijo E3jevsko dogajanje in poskrbijo za dvig prahu, saj vedno prinesejo prej nepoznane fakte ali še nenapovedane naslove.
Prvi si je pozornost zagotovil Microsoft, ki je svojo predstavitev pričel z eksplozivnim filmčkom iz Call of Duty: Black Ops. Razlog za promocijo je dogovor z Activisionom, ki bo do leta 2012 vse dodatke za serijo CoD najprvo izdal za xbox 360. Temu je sledilo uradno poimenovanje oziroma preimenovanje doslejšnjega projekta natal v kinect. Ta združek besed kinetic in connect se nam na prvi uč ni zdel posrečen, saj ni niti milozvočen, niti ne posebej inovativen (spomnimo se špila Kinetic za PS2). Poleg tega se je natal kljub ničelnemu vložku v marketing zadnje leto lepo ustalil. No, Microsoftovi kreativci že vedo. Cene tega gibalnega igratorja, ki pravzaprav sestoji le iz kamere, ki zaznava igralčevo mahanje, na licu mesta niso oznanili (kasneje so potrdili 150 EUR), dočim je ameriški izid zakoličen na 4. november. Večina šova je nato pripadla demonstraciji špilov za kinect, med katerimi je izstopala različica Forze, ki jo je igralec šofiral le z iztegnjenimi rokami, pri čemer se je kabina premikala glede na njegovo nagibanje ramen in glave. Pozneje se je izkazalo, da ne gre za dolpotegljivo dopolnilo za obstoječo trojko, marveč za nov špil, ki bo samodejno pospeševal in zaviral. Tako je očigledno dirkanje za mame, dedke in šeprtljavce. Od preostalih naslovov so izpostavili kibernetsko nindža klavščino



Xbox 360 S alienwarovskega videza je odslej edina aktualna verzija konzole. Na voljo je v sijoči črni plastiki, ima dva na dotik občutljiva gumba, šest vrat USB, vmesnik 802.11 b/g/n, v prid USB-pomnilnikom pa so odpravili režo za namenske pomnilniške module. Disk ni združljiv s predhodnikovim.

MGS Rising, ki jo je napovedal Hideo Kojima osebno, moštveno streljanje v Gears of War 3 in frpjko Fable 3, ki dospe 26. oktobra. Pride tudi na PC, vendar isti datum ni zagotovljen. Za konec so potrdili večmesečne govorice s tem, da so pokazali pomanjšano in tišjo inačico xboxa 360 slim, z vdelanim brezžičnim sprejemnikom ter 250-gigabajtnim diskom. V ZDA so jo pričeli prodajati še isti teden, medtem ko na evropske police pride 16. julija s postavko 249 EUR.
EA je svoj nastop otvoril s pregonom policijskega veyrona za ubežniškim koenigseggom. Dirkalnika sta kajpakda pridrvela iz dotlej skritega projekta Need for Speed: Hot Pursuit, ki ga to pot razvija Burnoutov razvijalec Criterion. Čeprav docela arkadna dirkačina ni izkazala nikakršne prelomnosti, je začuda požela stoječe ovacije. Nato je predsednik družbe John Riccitiello predstavil nadaljevanji svojih favoritnih iger Dead Space in Medal of Honor. Za demonstracijo slednje se je s stropa spustilo osemnajst konzol in talibani ter marinci so se v živo pomerili v kabulskih ruševinah. Najbolj pričakovan je bil nedvomno prikaz Crysisa 2, ki smo si ga ogledali s 3D-naočniki. Komentiral ga je šef Cryteka, Turek Cevat Yerli, ki je poudaril, da bo igra peskovniška izkušnja, v kateri se bo igralec svobodno odločal, kako bo prišel do cilja nivoja. Nadalje je umetno inteligenco neskromno označil kot najboljšo v igrah doslej. Do izida 18. novembra mu bomo morali verjeti na besedo, drži pa, da je bila demonstracija nekaj najbolj spektakularnega, kar je



MMA - Mixed Martial Arts - je nova in široko zastavljena licenca športnega EAja. Poleg bajeslovnih obljub o globini, tehniki in verodostojnosti z igro uvajajo še prenašanje svojega boja v živo, s čimer želijo spočeti sceno množičnega spremljanja igranja nekoga drugega.

glede na mesto dogajanja, New York, domala samoumevno. Ker streljanja očitno ni nikoli premalo, sta bila v program vključena še vzdušni vietnamski dodatek za Battlefield: Bad Company 2 in poljska arkadna streljanka zabavnega videza Bulletstorm. Vse te pobijalščine bo EA povezal v Gunclub, nalinijski nagradni servis, v katerem bodo imeli zvesti igralci dostop do novih vsebinih in ekskluzivnih preizkusnih verzij. Da pa ne bi bila konferenca le v znamenju patronov in bomb, je Peter Moore, vodja športne divizije, pokazal prihodnjo različico fitnesa EA Sports Active, to pot za vse sisteme, pohvalil fajterščino MMA, češ, da bo to najbolj dodelana pretepačina doslej, in povedal o popolni revoluciji v Maddenu 11. Pri tem mu je na odru kimal legenda ameriškega fuzbala, Joe Montana. Ostalih športnih znamk, na primer NBA Elite 11, NBA Jam in Fife 11, ni omenil niti z besedo. Predstavo je sklenil vrhunski filmček iz vojnozvezdne nalinijščine The Old Republic.
Medtem ko sta Microsoftova in EAjeva konferenca zvečine oglaševala spektakularno nasilje, je bila Nintendova prisrčna slikovitost pravi balzam za dušo in oči. Manku eksplozij in grmenja navzlic je požela dosti več iskrenega ploskanja ter bila vobče označena za najboljši dogodek E3ja. Ključni govorec je bil karizmatični vodja ameriške podružnice, Haitijec Reggie Fils-Aime, ki je že uvodoma poudaril, da je tehnologija le orodje do izkušnje, pri čemer najboljša izkušnja izhaja iz odličnega sožitja tehnologije in dizajna igre. Trenutek zatem se je na velikanskih zaslonih pojavil Link in večini gledalcev so šle ob premieri nove Zelde s podnaslovom Skyward Sword pokonci vse kocine. Zlasti ko je na oder prisabljal Šigeru Mijamoto. Komaj kaj manjši učinek so imele napovedi frpjk za DS Dark Sun: Dark Dawn in Dragon Quest IX, cortkane športščine Mario Sport Mix, rimejka bondovščine Goldeneye, Warrenove barvanke Mickey, luštnice Kirby's Epic Yarn in vesoljske streljanke Metroid: Other M. Nato je sledilo novo presenečenje, sveža ploščadna



Čemu je bil Goldeneye za N64 tako odličen, bomo rekli v kakih analih. Rimejk za wii in DS, ki pride novembra, bo imel nova orožja, izboljšano pamet, predelano štorijo in glas Daniela Craiga.

dogodivščina z znamenito gorilo Donkey Kong Country Returns. A nobena od teh barvitih in privlačnih titul se ni mogla meriti z zaključno točko. Predsejemska šušljanja o nadgrajenem DSu, ki bo prikazoval 3D-sliko brez naočnikov, so se izkazala za resnična in otipljiva. Reggie je drkalico, 3DS oklicano, oznanil z roganja polnimi slikami 'konkurenčne' trorazsežnosti, ki zahteva uporabo motečih naočnikov in ne ponuja nikakršne vsebine. Potem je besedo povzel Nintendov poglavar Satoru Ivata, ki je navrgel par splošnih besed o tej resnični revoluciji, žal brez enega samega tehničnega podatka, datuma in cene. Itak je vse prisotne zanimal v prvi vrsti 3D-občutek, zato je med množico vkorakala četa petdesetih hostes, vsaka z napravo, privezano za pas. Niti en udeleženec predstavitve ni zapustil ravnodušen.
Kot zadnji izmed velikih treh se je predstavil Sony. V arabsko navdahnjenem gledališču je pred občinstvo stopil Jack Tretton, direktor ameriškega playstationa, in se najprvo pohvalil z ugodnim letoberom ter obljubil še bolj uspešno prihodnjo letino, ki jo bodo zaznamovali predvsem move in 3D-špili (z očali in ustreznim televizorjem, seveda). Za začetno navdušenje je poskrbela prezentacija tretjega Killzona, ki ga studio Guerilla Games že spočetka razvija tudi v 3D-tehniki. Drugače bo takih popravkov za obstoječe igre v letošnjem letu kar nekaj. Nadalje so oznanili prihod kompilacije rakunskih šunjačin iz serije Sly Cooper za PS3. Nato je prišel na vrsto igrator move, ki naj bi bil edini gibalni nadzor tako za copate kot za prave moške. S predstavitvijo luštne čarovniščine Sorcery, realističnega Tiger Woods PGA Tour 11 in ploščadnice Heroes on the Move, ki vključuje tri pare najbolj znanih maskot z igralnega štacjona, so pokazali, da nabor za move resnično ne bo zajemal le enostavnih priložnostnih špilov. Za aplavz in salve smeha je nato poskrbel prihod marketinškega lika Kevina Butlerja (igra ga Jerry Lambert), ki se mu muzamo ob gledanju Sonyjevih oglasov za PS3. V kratkem, a sladkem



Kevin Butler, nastopač v playstationovih reklamah za move, se je izkazal tudi v živo in natresel precej dovtipov. Na kraju ni malikoval svojega sponzorja, marveč videoigre vobče!



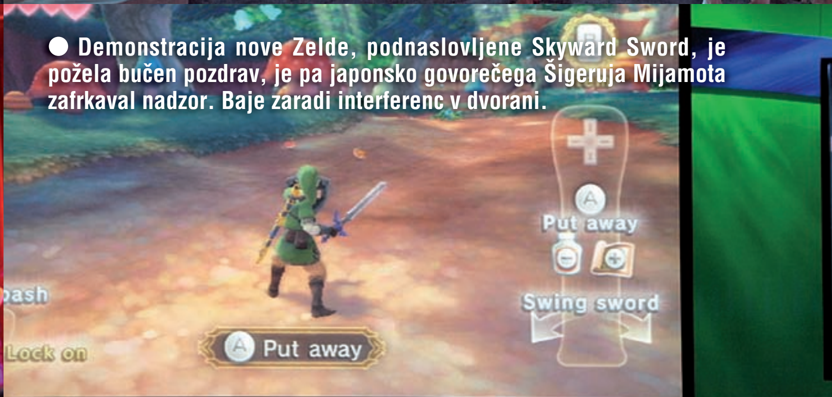
● THQ je imel tapravo kulisasto 'E3jevsko' stojnico, na kateri se je rulja snemala v ogromnem oklepu, ki se je na vrhu celo hidravlično odpiral. Novi Red Faction, iz katerega je ta stroj, kar obeta.



● Sega je pripeljala Sonica v naravni velikosti, a je tako brzel naokoli, da nam ga ni uspelo pofotkati. Ko že omenjamo fotke: so slabše, kot bi si želeli, saj temna, neosvetljena dvorana nudi slabe pogoje.



● Rock Band 3 bo premik v žanru, saj poleg nove klaviature prinaša elemente, ki imajo dejansko nekaj veze s pravim ustvarjanjem glasbe. Se bodo igralci zaradi kitare s strunami res priučili inštrumenta?



● Demonstracija nove Zelde, podnaslovljene Skyward Sword, je požela bučen pozdrav, je pa japonsko govorečega Šigeruja Mijamota zafrkaval nadzor. Baje zaradi interferenc v dvorani.



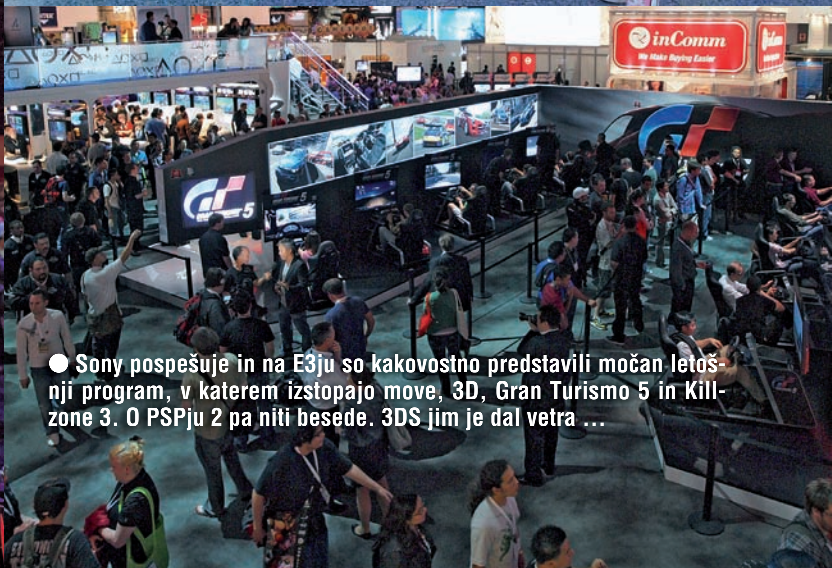
● Kaj je videti boljše, Crysis 2 ali Future Soldier? Najbrž res prvi, toda novi Ghost Recon, ki ne bo nikakršna počasna simulacija vojakov, bo prav tako dober in spominja na futuristični Call of Duty.



● Znana blagovna znamka nitra, NOS, je svoje ime posodila energetski pijači, ki so jo v izvedbi z ali brez curka celulitaste babnice delile obiskovalcem. Dobra je edinole embalaža po vzoru plinskih kanistrov.



● Superhitra streljanka Vanquish je bila prijetno presenečenje. Poleg iz te igre izhajajočega soldatka so se okoli sprehajali še stormtrooperji, ki so itak vedno prisotni, ter vojaclji iz Killzona in Hala.



● Sony pospešuje in na E3ju so kakovostno predstavili močan letošnji program, v katerem izstopajo move, 3D, Gran Turismo 5 in Killzone 3. O PSPju 2 pa niti besede. 3DS jim je dal vetra ...


● Moderne igre napovedujejo veliko gibanja, pa ne le takele telovadne, kakršen je EA Sports Active 2 (za katerega tržijo še dodatne uteži, elastike in ročaje), marveč tudi plesne, kinetične in muvajoče.



● Na hitrico smo mislili, da so naredili čošak za ljubitelje fuzbala, kjer se bodo sukale tekme z mundiala. A šlo je za EAjev plac za igranje World Cupa in kazanje prihajajoče Fife 11.


● Konami razvija fajterščino Lucha Libre AAA: Heroes del Ring, v kateri se bodo pomerili zamaskirani luchadorji iz naslovne mehiške rokoborske lige. V Los Angelesu bo igra ziher jako priljubljena.



● Le kdo bo opisal Def Jam Rapstar? Morda rekrutiramo našega starega bralca Trkaja. Drugače to niso prve hip-hoperske karaoke, saj je dolgo nazaj Eidos izdal Get on da Mic za PS2.

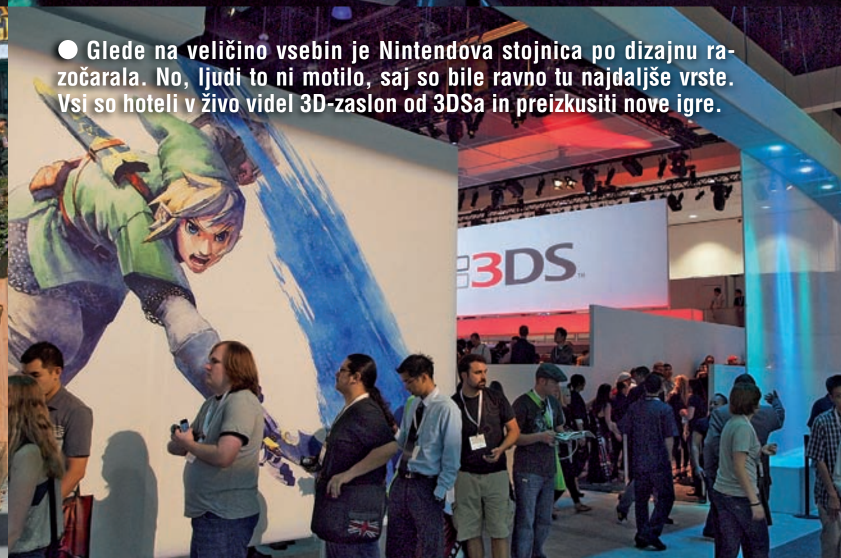


● Najnovejši ferrari 458 italia je v živo res unikaten in poželenja vreden skupek vrhunskega dizajna in tehnike. Čisto drugačen stroj kot surova, dirkališčna zonda, ki je bila na EAjevem prostoru.


● Disney je na ogled postavil res hudo maketo mopeda iz prihajajočega zelo dragega 3D-filma Tron: Legacy, ki štarta 19. decembra. Igra je po demotu sodeč digitalna različica Princa ali Mirror's Edga.



● Zunanjega dogajanja je bilo komaj kaj. Tole je drugače vse, kar je uspel narediti Atari. Pripeljali so SLRa in dve zmatrani pičuzi, ki sta razdeljevali kremo za sončenje. Namazati pa se nista pustili.



● Glede na velikost vsebin je Nintendova stojnica po dizajnu razočarala. No, ljudi to ni motilo, saj so bile ravno tu najdaljše vrste. Vsi so hoteli v živo videl 3D-zaslon od 3DSa in preizkusiti nove igre.

monologu je dokazal, da je pravi igričar, ki prej kot na pištole iz prstov stavi na čarobne palice z gumbi. Po njegovem odhodu so se zvrstile novosti za PSP, med katerimi sta izstopala God of War: Ghost of Sparta in The 3rd Birthday. Sony nad PSPjem še ni obupal. Nasprotno, njim se celo ponesrečena varianta go ne zdi flop. Med nizom prikolic vsesortnih prihajajočih naslovov se je Sonyju posrečilo presenečenje v obliki okroglega šefa Valva Gaba Newella, ki je napovedal Portal 2 in splovitev omejenega Steama za PS3 (navzkrižno večigralstvo žal ne bo mogoče, lahko pa bomo čvekali s frendi). Konferenco je Sony zaključil s piko na i – novim Twisted Metalom, ki je že malce zdolgočaseno občinstvo navdušil s sarkastično brutalnostjo.



● **Lahko imaš torto in jo poješ? Valve pravijo, da ja, in delajo na Portalu 2 (2011, PC in X360). Znova bomo ujeti v Aperture Science in uporabljali čudežne naprave, recimo žarke za muvanje predmetov.**

Sejemska tla

Čeprav je bilo zaznati nekaj več skromnosti in manj dizajnerske domiselnosti kot v najbolj debelih časih, se je takih šovov nevajen igričar na razstavišču počutil kot Alica v čudežni deželi. Štanti, kaj štanti, cele utrdbe s tematskimi kulisami in maketami so daleč od kakršnegakoli 'sejma' in bolj pritičejo lunaparkom. Povsod so postavljene vrste konzol, tako da lahko rulja igra do onemoglosti, dočim so zgodnji ali najbolj pomembni projekti ponavadi v ločenih placih, do katerih se vijejo dolge vrste Best Buyevih prodajalcev ter ostalih nepomembnih turistov. Na vsakem prostoru so razpeti gromozanski displeji, ki prikazujejo tudi po eno uro dolge kolaže reklam, napovednikov, uvodov in posnetkov igranja. Kakovost in dodelanost večine teh animacij je taka, da samo strmiš in si želiš celovečernega filma na tak način. Kar poglejte spremljajočo natlačenko.
Največja prostora sta po stari navadi zasedla japanska konzolaša. Sony je poleg številnih 'navadnih' iger dobršen del odmeril movu, del paviljona je bil v znamenju 3D-naočnikov, dočim sta bila od posamičnih



● **The Last Guardian, visoko pričakovan Sonyjev naslov, je na E3ju umanjkal. Japonski avtorji, stvarilci umetnine Ico, ga bodo pokazali šele v Tokiu.**

naslovov opazna Gran Turismo 5 in Killzone 3. Oba v 3D, pri čemer so se za streljanko pohvalili, da jo za razliko od dirkačine vseskozi razvijajo z globinsko osjo v mislih in da bo zavoljo tega bolj verodostojna. Še vedno menimo, da 3D-igranje s tunelskimi, motečimi očali na daljši rok ne koristi. A na licu mesta nismo upali zabavljati, kajti naokoli je hodil kot omara velik zajeban Helghast, soldat iz Killzona.
Nintendo je imel po drugi strani bolj enovit, umirjen in manj privlačen prostor, kjer so v dolgih vrstah čakajoči, barvitosti željni igralci preizkušali večino wiijevih projektov v razvoju, vključno z Zeldo, Metroidom ter neopisljivo srčkanima Kirbyjem in Donkey Kongom. Na omejen ogled so bili postavljeni 3DSi, tudi tu privezani na 50-kilske vreče z modrci. Če si hotel pajsniti drkalico, si moral s seboj odvleči še babo. Nerazumljivo je, da novitete sploh niso posebej izpostavljali, dasiravno bi bilo zaradi prevratnosti pričakovati, da bosta njegova podoba in logotip vseprisotna.
Microsoft se je zadovoljil z manjšim prostorom v drugi dvorani, kjer je v izložbenih kabinah demonstriral kinect. Lepih misli o Redmondaših nimamo, kajti v luči prejšnjega uvodnjaka smo jih v živo prosili za pokroviteljstvo našega truda, a so nas kot berače že med vrati odpravili s hladnim, robotskim NE. Sicer so se nam svetohlinsko zahvalili za podporo, ki jim jo izkazujemo, vendar od njih vseeno ne bomo dobili niti ene igre, kaj šele celotne konzole (ki so jo, mimogrede, na licu mesta šenkali vsakemu 'odobrenemu' novinarju). Razlog: xbox 360 v Slovaniji 'uradno' ni naprodaj. En velik, iskren fuck off iz Slovanije, Microsoft!



● **V novi Forzi bomo lahko krileče šofirali s kinectom in se na tak način tudi razgledovali po notranjosti, kakršna je tale ferrarijeva. Več ni znanega.**

Med bolj znanimi založbami sta izstopala Electronic Arts in Ubisoft. Prvi je imel nezanimiv prostor, v katerem je poglede najbolj privlačil zaresen Paganijev dirkalnik zonda R. Toda EAjeve športne serije, NFS in Medal of Honor so magneti tudi brez majic in joškač, povrhu pa so velik pomp delali okoli prihoda tretjih, močno dodelanih Simčkov na konzole. Igralnega Crysisa 2 za ruljo ni bilo, niti kakšnega nigra v nanooble-ki. Ubisoftova stojnica je bila od EAjeve dosti bolj glasna in zabavna. Največ zijal je pritegnil plesni oder, na katerem so se četverčki lepotic in lepotcev brez predaha zvijali ob Just Dance 2. Spričo vzdušja te je imelo, da bi pomigal še sam. Na vogalih pa so demonstratorji glasno vabili k ogledu Ašašinske bratovščine in Future Soldierja. Bilo je moč igrati zanimivo Saunovo skejtanje, Driverja, ki se podaja v San Francisco, in nore zajce, ki tokrat skačejo skozi čas.
Tretji velik nam poznan založnik Activision na razstavišču ni bil prisoten, kar je bilo precejšnje razočaranje. Nič Call of Duty, nič Starcrafta, nič Diabla, nič World of Warcrafta. Našteto je bilo mogoče na hitrico videti le v majhni, večini nedostopni poslovni dvorani. Zaman smo iskali tekenako Atari in Codemasterje. Na Test Drive Unlimited 2 je namigoval pred sejmiščem parkirani mercedes SLR mclaren, medtem ko je F1 2010 tekla na enem celem xboxu pri Microsoftu. Dirkalniki so bili iz lanske sezone, poškodbe izključene, pomagala vključena in bolid se je vozil v redu, to pa je tudi vse, kar lahko rečemo po enem krogu v Spaju.



● **Detektivski 'driver' John Tanner se vrača. Spet bomo z avtom (nič peš) počeli v luči pravice hude vratolomnosti, to pot po klančinah San Francisca.**

Take-Twojev paradni konj je bila seveda Mafija 2, ki se končno in resnično približuje splovitvi. Pričakovali bi, da se bo naokoli sprehajal vod mafiozov ali da bodo postregli z rigatoni bolognese, a so zgolj delili cenene tišrte. Ostale naslove, se pravi Civo 5, XCOM in NBA 2K11, so kazali izredno sramežljivo, saj so več prostora namenili igricam za wii in DS, zbranih pod znamko 2K Play. Bolj udarno se je šopiril THQ, ki je za promocijo fajterščin – aktualnega UFCja in treh prihajajočih rokoborščin WWE – najel par ring-bab in na sredo postavil velikanski oklep iz novega Red Factiona. Izvirno promocijsko potezo so si izmislili za patriotsko streljačino Homefront, v kateri so Severni Korejci zasedli ZDA. Pred stavbo so namreč razdeljevali komunistično propagando, knjižice države New Korean Federation of Occupied America.
Prijetno presenečenje je bila založba Warner Bros. Interactive, ki je z močnimi naslovi neopazno postala veliko ime. V ognju imajo kar dve lotrovščini (Aragorn's Quest in War in the North), dve legovalnici (Harryja ter Lego Universe), F.3.A.R., Mortal Kombat, Super Scribblenauts in prikupnega risanega Batmana za wii. Smo pa bili poklapani, ker se Mortala ni dalo špilati. WB ni bil edini filmar, kajti večjo prisotnost v panogi napoveduje Disney, ki je predstavljal dve tronovski igri, Pirate s Karibov, Epic Mickeyja in Toy Story 3. Znabiti, da se bodo sčasoma v igre podali vsi filmarski studiji, kajti nekoč so tu že bili, recimo Viacom, MGM in Fox, a so jo iz posla zaradi polovičarstva in prehitrega obupanja kmalu pocvirnali.



● **V oko nam je padla risankasta WBjeva sodelovalna arkada Batman: The Brave and the Bold za wii, ki se zgleduje po starošolskih stripih.**

Prisotni so bili seveda vsi pomembni daljnevzhodni založniki, med katerimi je prednjačil Square Enix. Ne le zaradi največjega ekrana, marveč zavoljo številnih zahodnih in na zahodu priljubljenih vzhodnih iger. V prvo skupino sodijo Dungeon Siege 3 (na žalost so

sukali le video), Kane & Lynch 2 in Lara Croft and the Guardian of Light (še bolj na žalost žive babnice ni bilo), japanski zanimivi naslovi pa so bili Final Fantasy XIV, Necromachina, Front Mission Evolved in kar tri mikimiškaste drkamožnice iz niza Kingdom Hearts. Capcom je najbolj glasno reklamiral pretepalko Marvel vs. Capcom 3 in pobijalko nemrtvih Dead Rising 2, ki jo je pospremil s povorko našemljenih zombijev. Omembe je vreden še Okamiden, deesasto nadaljevanje Okamija, a kot večina drkamožnih iger se je izgubil v siju in trušču ogromnih tevejev. Polnopravno je svoje barve zastopal Konami, ki je najbolj vabil z demonstracijo reperskih karaok Def Jam Rapstar. Trdojedrni igričarji so kajpak najbolj navalili na Castlevanio in MGS Rising, medtem ko so o Silent Hill 8 govorili samo za zaprtimi durmi. Sega je imela takisto pester nabor igrovja, v katerem so izstopale Sonicove barve, kajti na kovalu imajo kar tri ježevce. Pozornost sta si pridobili še strategija Shogun 2 in tokijščina Yakuza 4, ki je v Japanu že izšla.



● **Okamiden bo duhovni naslednik Okamija in prihaja drugo leto na DS. Ta je kot nalašč za risanje z nevideznim čopičem, igrali pa bomo kot volčič Chibiterasu. Najbrž gre za potomca boginje Amaterasu.**

Nihče nam ne bi pretirano zameril, če bi napisali, da hardvera enostavno ni bilo. V zlati dobi so bili Intel, AMD, ATI, Nvidia, Logitech, Creative, Razer in še mnogi ostali poznani železninarji dejavno prisotni, imeli so celo lastne nagovore, dočim je bilo v tretji hali, tisti, ki je tokrat ostala zaklenjena, vedno kup igrač, plastike in pliša ter takih in onakih eksperimentalnih projektov, od sedal do hidravličnih kabin. Leta 2010 sta se za bežno prisotnost opogumila le Intel in Alienware, oba brez pravega poslanstva. Svojčas so bili grafični in procesorski emblemi na vseh paviljonih, pač od tistega, ki je priskrbel mašinerijo. Zdaj ne več, saj je bilo PCjev res zelo zelo zelo malo. Vse igre, razvijane za več sistemov, so brez izjeme gnale konzole in računalnike je bilo videti le pri nekaj demonstriranih množičnih večigralščinah. Tako je s tem na oni strani luže.



● **Nov trend kitarščin: igrarska kitara s strunami, ki je lahko tudi zaresna. Guitar Hero se (še) ni podal v to smer, saj najavljeni del Warriors of Rock obljublja le veliko roko in štorijo s 'kvesti'.**

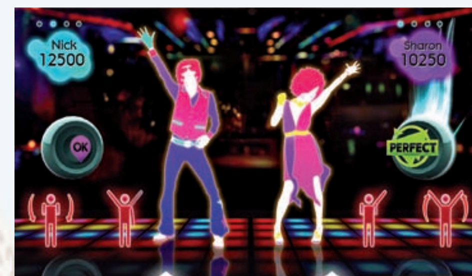
Poševna smer

Očitna in vseprisotna smernica je bilo netipično igrarsko predtelevizorsko zabavanje, tako brez klasičnih kontrolerjev. Izstopala sta kajpakda prvič v praksi prikazana move in kinect, ki spričo močnih zadaj stoječih blagovnih znamk pomenita nov mejnik v igranju. Velja pa omeniti nekaj hinavščine s strani obeh proizvajalcev, kajti tako Sony kot Microsoft promovirata novotariji kot revolucijo v pristopu, a sprenevedajoče pozabljata, da je kinect v osnovi nadgradnja osem let stare uspešnice eyetoy s playstationa 2, medtem ko wii z dodatkom motionplus zna vse, kar ume move. Skratka, kdor je vrtel talarje ali pucal okna s kamerico na PS2 ali redno opleta z wiiljincem, ve, kako je videti mahanje z omenjenima igratorjema: nadvse dejavno. Po kratki izkušnji dodamo: nekam nerodno. Ter še na nekaj smo pomislili. Obe tehnologiji sta zgrajeni okoli solidne kamere, ki v večini iger dejansko zajema video in ti na kraju postreže z glupimi videotki ali fotkami. Saj ne, da smo teoretiki zarot in vidci velikega brata za vsakim vogalom. A občutek, da dnevno sobo nenehno nadzoruje oko, iz katerega žica vodi v vsemrežje, zbuja mešane občutke.



● **Niti največji vizionarji niso pet, kaj šele več let nazaj razmišljali, da bo konzola rabila kot vadbeni pripomoček. Do konca leta pride vsaj pet takih iger za vse sisteme. Tole je otroški Nickelodeon Fit.**

Vendar v množico drugačnega igranja ne pašeta le ta načina nadzora. Tu so še najmanj glasbene in telovadne igre. MTV je hrupno oznanjal Rock Band 3, ki s pridodano klaviaturo in kitaro, ki lahko rabi kot zaresna, predstavlja nov mejnik v žanru. Na drugem koncu je z rockerskega štanta žagal Rise of the SixString, ki ima prav tako džitro na strune, nekje vmes pa sta bila novi Guitar Hero in DJ Hero 2. Najbolj oblegana pevščina je bil zamorski Def Jam Rapstar, med plesavščinami obetata Just Dance 2 in Dance Central, omembe vredna je pevsko-moonwalkerska igra Michael Jackson Video Game. Enako pestra je bera fitnesiranja. EA Sports Active 2 bo tokrat za vse sisteme, Ubisoft je piskrček primaknil z Your Shape: Fitness Evolved, 2K Games je predstavljal Nickelodeon Fit in še bi lahko naštevali. Ob vsej tej aktivnosti ti je sprva ušlo, da ni bilo pionirjev teh dveh zvrsti, torej serije Singstar in Wii Fita, kar je čudno. Predvsem kupci wiijeve deske bentijo nad njeno neizkoriščenostjo.
Širjava tehnologij in naslovov, ki dajo vnemar joypad in predstavljajo odlično družno zabavo, je gotovo koristna za človeštvo, saj spodbuja gibanje, četudi zgolj pred zaslonom. Samo, da ne bo učinek obraten in bodo na kraju zavaljeni Američani zaradi upehanja po petih minutah požrli še več. Smo pa vseeno začudeni nad uspešnostjo vseh teh špilov, kajti za uživanje v neki plesni igri v štiri nucaš precej veliko prostora. Če dodaš žuru glasbila, to pomeni še več čumnatnih težav.
Drugi trend, vendar dosti manj opazen, je bilo 3D-igranje. Stereoskopskost za razliko od CESa in aktualnih smernic na TV-področju tu ni bila v ospredju. Pravzaprav je bila vidna le na dveh koncih, pri Nintendu s 3DSom in pri Sonyju, kjer je bilo mogoče z očali gledati filme ter špilati pol ducata špilov, med katerimi sta najbolj sekala Killzone 3 in baseball MLB 10. Tam smo se spet prepričali, da je 46-palčnež v 3D kul zgolj, če ga ne zreš z več kot metra in pol. Crysis 2, ki bo takisto globinsko-naočniški, so v taki obliki predočili le na velikem platnu na EAjevi konferenci.
Kakor so bile masovščine trend pred pol dekade, so bile zdaj na sejemskih tleh v tretjem planu, gotovo na rovaš neprisotnosti WoWove razširitve Cataclysm. Tudi ostalih živih naslovov, ki bi se dokazovali s kakimi dodatki, ni bilo. Še najbolj bogato se je predstavljala tvrdka Trion Worlds z množično strategijo End of Nations in masovko Rift, dočim je SOE ponosno dajal na ogled DC Universe Online, zraven pa še vojnozvezdne Clone Wars Adventures. A da ne boste zavedeni: pod tem naslovom se skriva en jadni brskalniško-flashevski socialno mreženjski skupek miniigric, ne frpjka. Slabo mnenje smo dobili tudi o Lego Universe, ki se je pokazal kot nesmiselno vandranje po pravljičnem svetu, dolgočasno sestavljanje svojega doma in preizkušanje v celih treh bednih arkadicah. Avtorji obeh slednjih izdelkov se zgovarjajo, da je ciljna publika 12-letna mulčad. Toda mar 12-letniki ne igrajo GTA, CoD in WoW?? Preostanek mmojstva je tvoril ducat ameriških, predvsem Nexonovih lokalizacij korejskih klonov Lineaga in tako imenovanih akcijskih mmorpgjev. Ti so nekakšni nalinijski Golden Axi in jih na stari celini najverjetneje še nekaj časa ne bomo ugledali. Škoda, kajti tovrstni Dungeon Fighter Online, ki so ga poženali samo za Amere in Kanadčane, ter podobni bi postregli s prepotrebno svežino.



● **Just Dance 2 nas bo razplesal že oktobra. Dodali bodo nove načine množičnega densanja, saj se bo lahko zvijalo kar osem ljudi hkrati. Ko boš sam, boš v fitnesaškem modusu štel porabljene kalorije.**

E3 za vse

Nobenih znamenj ni, da bo šov E3 v kratkem otvoril vrata za končne uporabnike. Pred tremi leti so sicer poskušali z naknadnim, odprtim igričarskim dogodkom E for All Expo, vendar je zadeva klavrno propadla. A morebitnim popotnikom se ni treba sekirati, če LAjske razstave nikoli ne vidijo, saj je dosti bližji in prijaznejši kölnski GamesCom. Ta bo imel bržda nekaj manj ameriškega blišča, zato pa bo skupaj vzeto zaradi pestrih dodatnih vsebin, tudi mladostniško-žurerskih, zanimivejši in predvsem svetlejši. Trajal bo od 19. do 22. avgusta, vstopnice so od 6 do 15 evrov, odvisno od dneva, študentovstva in kraja nakupa. Če koga zanima tak tisočkilometrski roadtrip, naj počekira Gamescom.com. Organizator poskrbi tudi za namestitev, saj je v bližini kamp s simboličnimi cenami (ležišče v skupnem šotoru je denimo 8,5 evra). En drobec JCTja bo gor in smo pripravljeni na druženje. Morda nam bo ostalo še kaj popotnice iz prej obiskanega Amsterdama :).



● Simsi 3 za konzole so pomemben projekt. Založba poudarja, da ne gre le za konverzijo PC-različice, marveč bo čuda novosti. Med ostalim bo drugačen vmesnik, več podpasnosti in povezljivost s Facebookom.



● Lego Harry Potter je navdušil, Lego Universe precej manj. Slednji bo vključeval mnogo poznanih Legovih tematik, ne pa tudi mesta, vesolja in licenčnih svetov, kakršni so Star Wars,Toy Story in Harry.



● Muvalo se je dosti več kot kinectalo, kajti Sony je početje dovolil slehernikom. Poleg tega je ta način natančnejši in zmogljivejši od nekam neizrazitega Microsoftovega.


● Hot Pursuit, ki so ga prvič takole predstavili na predsejemski tiskovni konferenci, smo lahko na šovu igrali v dvoje. Kar zanimivo in EA veliko stavi na mreženje z znanci.


● Dead Rising 2 se je izkazal kot zabaven naslov in še dobro, da so tegale promotorskega zombija dali v kletko, drugače bi jih fasal z baseball kiji od navdušenih igralcev.



● Kitarščinam se bo letos pridružilo novo ime - Power Gig: Rise of the SixString, ki bo tako kot Rock Band 3 vključeval ostrunjeno kitaro za največje 'pro'-fije in tiste, ki bi se radi naučili pravega brenkanja.



● Takle je moderni igričarski žurnalizem: lasten prostor s tono studijske opreme in neprestanim programom. V tem pogledu Gamespotu ne sežemo do nikamor. Vsebina in kakovost pa sta druga zgodba.



● Le kje so vse babnice, ki so tradicionalno krasile pretekle raporte z E3ja? Smo se mar postarali in smo na licu mesta raje zrli v špile kot v joške? Po pregledu gigabajtov posnetkov je res tako.

NINTENDO 3DS

Japonski igračasto-igrarski velikan navidezno ni voditelj v najnovejših tehnologijah, zato so njegove konzole hardversko in s tem prikazno podhranjene napram tekmecem. A vseeno se mnogokrat prezre, da je imel prvo 3D-platformsko igro (Mario 64), prvo analogno gobico (nintendo 64) in prvi gibalni kontroler (wii). A nič od tega se ne more primerjati z revolucionarnostjo, ki jo je storil z obelodanitvijo nove drkalice 3DS. Medtem ko je zadnji krik domačinske tehnike 3D-televizija, glede katere nas proizvajalci prepričujejo, da pri njej ni alternative nerodnim špeglom, je Nintendo svojo napravo opremil z zaslonom, ki za trozaznavnost ne potrebuje nobenih naglavnih ovir in uteži. Kar je izdatno poudaril v napovednem filmčku, v katerem je humorno prikazal brezosebne, v 3DTV bolščeče familije s črnimi trakovi čez oči. Veliki N, ne bi se mogli bolj strinjati s teboj.



● **Nintendo DS bo prva množična avtostereskopska naprava. To ne pomeni, da bo za rabo v avtu, marveč da bo sama od sebe projicirala 3D-podobo. Drugače so zasloni s podobno tehnologijo resnično vdelani tudi v nekatere avtomobile, vendar z namenom, da voznik vidi drugačno sliko od sopotnika.**

Ročni onegaj v živo ni videti nič posebnega, prej kot ena od mnogih internetnih sleparskih slik. Velikosti in oblike je kot DSi, dočim je gornji zaslon nenavadno širši od spodnjega (razmerje 5 : 3) in ni občutljiv na dotike, nov analogni smernik pa je postavljen nad križec. Brez dvoma bo veliko doprinesel k lepšemu nadzoru in s tem omogočil sveže igralne prijeme. Največ pozornosti je bil deležen zgornji displej, katerega ločljivosti na šovu niso hoteli razkriti, a je nato le pricurljala: 800 x 240. Ker gre za prikazovalnik dveh hkratnih podob vsakemu uču, to pomeni 400 x 240 za vsakega. Da se bodo piksli prižigali z zadovoljivo hitrostjo, bo po novem skrbel ločen grafični procesor.
Bit prostoočesne trirazsežnosti tiči v paralaksni mreži-ci, ki deluje po principu, sličnem tiskovinam, ki spreminjajo podobo ob nagibanju. Recimo razne nalepke na originalnih igrah. Ta prizmatski filter nad LCDjem poskrbi, da se vsak stolpec pikslov lomi v drugo smer. Rezultat je neverjetno trodimenzionalen, kar je, verjamemo, težko verjeti na besedo. Vsakdo bo vprašal, čemu na tak način ne delujejo tudi večji zasloni. Težava je v vidnem kotu in razdalji. Čim 3DS nagneš za nekaj stopinj ali ga približaš nosu, z-komponenta izgine. Nas zanima, kako se bo ta 3Djavost obnesla v praksi, kajti gizmo ima po novem tipala za pospešek in nagib, kar pomeni, da bosta sukanje in tresenje v marsikaki igri nujna. Med 'statičnim' igranjem težav ni. Ima pa konzola ob strani še drsnik za stopnjo oziroma izklop globine, da ja ne bi koga bolele oči ali glava. Novost sta še kamerici na zadnjem delu, ki umeta zajemati 3D-fotke in filmčke, kar smo preizkusili in deluje. A četudi bo s tem postal 3DS najbolj dostopen in razširjen stereoskopski fotoaparat, velike vrednosti te fotke ne bodo imele, saj sta zajemalnika vsega 0,3-megatočkovna (640 x 480). Razlog za nakup prav tako ne bo sukanje 3D-filmov, ki ga je Nintendo glasno poudarjal. Gledali smo napovednik prihajajoče Disneyjeve pravljice Tangled in četudi je bil dvominutni video interesanten za ogled, uspešne komercialne prihodnosti ta možnost zaradi majhne slike bržda nima.



● **Dolgo se je šušljalo o tem. Nintendo bo po letu '91 oživil maskoto, ki je že skorajda utonila v pozabo. V Kid Icarus: Uprising se bo Pit boril proti svoji večni sovražnici Meduzi.**

Poleg wi-fija so predsejemske govorice omenjale tudi vdelano, vseprisotno in zastonjsko povezljivost po omrežju 3G v slogu kindla, vendar glavar Satoru Ivata tega ni želel komentirati. Preučujejo možnosti, pravi. Takisto ni niti z besedo omenil datuma, pri čemer je šele kasneje zaokrožila informacija o 31. marcu. O ceni pa lahko le špekuliramo, pri čemer mi predvidevamo 200 EUR.
3DS bo združljiv za nazaj, zato se bo reža ujemala z DSovimi moduli. Vzporedno bo čital še SD-kartice. Na sejmu so napovedali več kot trideset naslovov, med ostalim hišne Nintendogs + Cats, Zeldo (Ocarina of Time v 3D, juhej) in Kid Icarus Uprising, od ostalih založnikov pa Ridge Racer, Bomberman, Professor Layton, Metal Gear Solid, Fifa, The Sims 3, Street Fighter 3D, Resident Evil Revelations, A Boy and his Blob, Cotra, Frogger, Pro Evo Soccer in DJ Hero.



● **V prvem naboru špilov za 3DS se je znašla tudi po mnenju mnogih najboljša Zelda, Okarina časa. Špil ne bo ozaljšan le s 3D-globino, temveč bo tudi bolj živahen in pisan kot original z N64.**

Naključje je, da je Nintendo novi 3D-drkamož predstavil petnajst let po prvem izletu v globoke vode. Leta 1995 je namreč na E3ju razkril virtual boy, mimosunek, ki so ga nehali izdelovati še isto leto. So Kjotočani v drugo bolj previdni? Vsekakor drži, da nam dodatne igralne vrednosti, na katero Nintendo vedno stavi, v dotičnem 3Dju ni bilo dano videti.

PLAYSTATION MOVE

Sonyjeva mahalna rešitev je osnovana okoli črnega igratorja s triosnim senzorjem muvanja in s svetilno žogico na vratu, pri čemer pride v paru še en ročaj za desno roko, imenovan navigator. Ta ne premore senzorjev in zgolj nadomešča preostale komande z joypada. Čeprav so tipala v muvu baje na ravni wiijevega motion plusa, bo v kompletu natelevizorska kamerica playstation eye, ki se ozira za barvno kroglico, s čimer dožene, v katerem delu sobe poplesujemo. Mehka lučka bo z vdelanimi ledicami spreminjala barve, kar ima dvojno korist. Mogla bo ponazoriti razne učinke, medtem ko bo prvenstvena naloga, da bo samodejno



● **Move je na prvi pogled le varianta wiiljinca, vendar ga za boljšega naredi naveza s kamero. Ne bo torej pomembno samo, kako mahamo, marveč tudi, kje. Pri golfu bomo lahko žogico celo falili.**

spreminjala obarvanost za čimboljši kontrast glede na ozadje. Pri tem sploh ni nujno, da kamera vedno vidi kuglo. Nekatere igre celo gradijo posebne prijeme na podlagi skrivanja žogice v najglobljo luknjo. Ne, ne tja. Po uporabi je move precej podoben wiiljincu in zahteva ravno toliko prostora pred zaslonom, je pa omejen pri večigralskih kombinacijah. Naenkrat lahko namreč mahamo s samo štirimi ročaji. Torej, bodisi štirje igralci s po enim ali dva s parom.
Gibalnež je v rokah udoben, nekaj manjši in lažji je od wiiljinca. Obdarjen je s štirimi značilnimi PS-knofi ter še dvema lastnima – glavnim in petelinom. Navigator ima ob tem dva gumba (L1 ter L2), križec in veselo paličico. Onegaja se med sabo in s konzolo sporazumevata brezžično. Pašček je bil videti zanesljiv in nekateri demonstratorji so dosledno težili k njegovi uporabi. Drugače znajo reči frčati po sobi. Obe napravi napaja litij-ionska baterija, ki se polni po USB-kablu. Na E3ju je Sony predstavil tudi namensko polnilno postajo za trideset dolarjev, kamor lahko posadimo move in navigator. Onegaj v Evropo uleti 15. septembra, to je štiri dni pred Čezlužjem in dober mesec pred



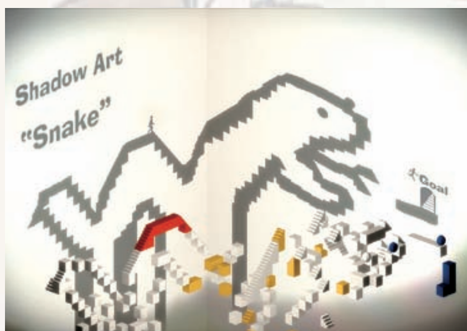
● **Žogica na koncu ročaja je iz mehkega materiala, diode v njej pa spreminjajo barvo. Malo za posebne učinke, še več zaradi razlikovanja od ozadja.**



● Ob igranju Kung Fu Riderja, v katerem z vozičkom drvimo po klančinah in se izogibamo oviram s skanjem ali sklanjanjem, se nismo mogli znebiti občutka, da bi ga bolje igrali s sixaxisom. Nagibanje za zavijanje je bolj naravno od movovega usmerjanja v levo in desno.



● V SOCOMu bomo potrebovali navigator in s križcem na njem usmerjali lik, medtem ko bo pogled nadzorov gibalnež. Reveževa kombinacija tipkovnice in miške, heh ... Ne nas tepst, AU!



● Echochrome II bo edinstvena miselnica. Prvi del se je bavil z (ne)logičnimi prostorskimi optičnimi iluzijami, poanta dvojke pa bo v sencah. Po prostoru bodo razmetani objekti, mi pa bomo morali z muvom, ki bo rabil kot lučka, ustvariti pravilno senco.



● Za The Shoot lahko potrdimo, da bo zaresna tirnična streljanka. Morda še preveč, saj se bo iztstrelkom dalo z gibi izmikati le na določenih mestih.

Japonsko, kar je lepo presenečenje. Komplet dveh ročajev, kamere in preizkusnih igric bo stal okoli 90 evrov, bodo pa kakopak naprodaj tudi posamični igratorji (40 evrov bo osnovni roč, 30 oni drugi pomožni). Poleg tega kanijo na plano dati še 'shooting attachment', strelјaški etui nalik wii zapperju.
Na smenju je bila zbirka muvovsko podprtih iger kar številna, neprimerno večja od kinectove. Je pa šlo večinoma za manjše igrice, kot so tirnična streljanka The Shoot, družinska Start the Party in nedeljska Sports Champions, ki bodo ob izidu ocenjene na okoli 40 evrov. Od materiala za resnejše je bil na zidu peti SOCOM, nadejamo pa se lahko vrste posodobitev za že izdane igre, tudi Resident Evil 5 in Heavy Rain. Napovedujejo takisto vdelavo podpore v R.U.S.E. Sony cilja odločno, na široko in v vse mogoče žanre, od ugankarščin (Echochrome 2) do dirkačin (Ignite). Resnično želijo prepričati javnost, da move ni otroško mahalo, marveč je primeren za orenk špile. Smo pa na licu mesta videli, da je njegova učinkovitost odvisna od iger, saj sta se natančnost in smiselnost močno razlikovali glede na naslov.

MICROSOFT KINECT

Bistvo in obenem edini kos kinecta je v mali šatulji, ki blazno spominja na glavo robota iz kakega mladinskega filma osemdesetih. Gre za sistem treh kameric, ki po patentih izraelske tvrdke PrimeSense sledijo gibanju igralčevega telesa. Teoretično so sposobne obvladovati štiri ljudi, pri čemer na vsakem tridesetkrat na sekundo zaznavajo 48 referenčnih točk. Gizmo premore tudi prepoznavo obraza in govora. In to je to – nobenih gumbov, paščkov, vibriranja, nič. Izjemnost kinecta je ravno v tem, da si igralni pripomoček ti sam. Avto usmerjaš z rokami v zraku ali z nagibom telesa, žogo vržeš z zamahom roke, poplesavaš s ... poplesavanjem.
V teoriji bi to znal biti revolucionarni premik, v praksi pa pride do izraza prenekatera omejitev. Očke švoh sledijo sedečim ljudem in imajo probleme, ko so špilavci v različnih razdaljah od kamer. To pomeni, da potrebujejo štirje ljudje veliko prostora, da so lahko vzporedno na razdalji vsaj dveh metrov od naprave. Nadalje mora biti soba dobro osvetljena. Najbolj moteča opaznost pa je zamik ukazov. Microsoft se je v prid nižji ceni odpovedal procesorju znotraj kamere, zato mahanje obremeni za današnje razmere že tako ubogo konzolo. Brzda je to krivo, da so poteze, najsi gre za stisk ikone ali za hiter zamah v igri, često dojete zaznavno kasneje. Kot če imaš slab zaslon na dotik, ki dojame pritisk šele, ko ga že nameravaš ponoviti. Res je, da ta razlika ni vnebovpijoča in da kinect omogoča solidno igralsko izkušnjo. A zapomnite si naše besede: to zna biti poglavitna zamera izdelku!
Kinect bo združljiv z vsemi inačicami xboxa 360, najnovejši slim se bo ponašal le s to zmožnostjo, da bo gizmo po USB-kablu napajal sam, medtem ko bodo starejši bratje potrebovali še eno vtičnico. Microsoft je za opazovalo zaenkrat obelodanil samo datum izida v ZDA, ki je 4. november, medtem ko ga za Evropo še ne vemo. Prav tako naša cena še ni potrjena, vendar lahko ob najavljeni ameriški postavki 150 dolarjev plus tax sklepamo na 150 evrov. Ob izidu bo na voljo petnajst iger, predvsem družinske, kot so Kinect Adventures, Kinect Sports in tamagočijski Kinectimals. Poleg njih velja izpostaviti nekaj plesnih in fitneserskih naslovov, kot sta Harmonixov Dance Central in EA Sports Active 2. Slednjega smo preizkusili, vtisi pa so mešani. Že res, da je občutek, ko naprava natančno zaznava vsak tvoj gib, izjemen. A takoj je opazen znaten zamik, na katerega smo kakorkoli resni igrarji precej alergični. 'Tazarasnih' špilov ali popravkov za obstoječe za kinect niso omenjali.
Microsoft kinect že v štartu oglašuje ne le kot igričarsko, marveč splošno vmesniško rešitev. Po vmesniku bomo mogli denimo pohajkovati s kriljenjem rok in s tleskom zagnati videokonferenco s sosedom. Je to prvi korak do vmesnika iz Minority Report?



● Your Shape: Fitness Evolved je Ubisoftov odgovor na EAjev Active. Dočim bo slednji v verziji 2.0 na razpolago za vse sistem in s tem več nadzornih shem, se je Ubi odločil le za kinect.



● Sodobne plesne igre, na primer Dance Central tule, delujejo podobno kot Guitar Hero. Če zadeneš nakazani plesni gib, se telesce na ekranu lepo obrne, sicer ne uboga in krili kot Carlton.





● Občutek imamo, da bi Microsoft požel več navdušenja, če bi kinect pred ljudi na smenju postavil tudi v vlogi menijskega vmesnika. Žal ga tonačinovno ni bilo nikjer na razstavišču. Kinectove igre so predstavljali zlasti povprečni nedeljski špili tipa tale Kinect Sports in še sreča, da je MTV poziral z Dance Central.





CIVILIZATION V **Take-Two za PC, 24. septembra**

Civa je bila že doslej sinonim za potezno zasvojljivost, petica pa občutek še ojača s prehodom iz štiri- na šestkotniško mrežo na novi, luštni karti. Skladno s tem je spremenjen boj, ki bo zelo panzergeneralski. Torej le ena enota na polje, močan vpliv terena in podpora topništva iz ozadja. Na začetku bomo izbirali med osemnajstimi civilizacijami, po ozemlju pa bodo posejane samostojne mestne državice. Napredovali bomo od prazgodovine do približno polovice 21. stoletja. Zmagati bo spet moč na več načinov, tako diplomatsko kot vojaško. Še posebno pozornost pa posvečajo delovanju družbe, kajti vladar bo imel na voljo novo samostojno drevo družbenega napredka.





ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Ubisoft za PC, xbox 360 in PS3, 16. novembra

Bratovščina bo neposredno nadaljevanje dvojke, ki se bo v celoti odvijalo v Rimu, saj si Večno mesto po mnenju kanadskih ustvarjalcev zasluži lastno poglavje. Raznolikost naj zavoljo tega ne bi trpela, kajti četrti bodo samosvoje, vključeno bo podeželsko predmestje, naokoli pa bomo jezdili in se s konja prav tako borili. Naloga mojstrskega ašašina bo tokrat precej širša, saj se bo spopadel s pokvarjeno družbo, ki vodi deželo in Cerkev. To pot ne bo sam, kajti mogel bo najti pomagače in jih izuriti po svoje, s čimer se razširja koncept najemnikov iz AC2. Spremljajoči liki – zdravnik s smrtonosno injekcijo, mesar, zapeljivka s strupeno pahljačo, morilski duhovnik ... – bodo obenem tvorili večigralski nabor. V tem zanimivem načinu, ki smo ga preizkusili, vsak igralec dobi tarčo, a hkrati to postane še sam. Na vse to omenimo vrsto novih potez in orožij, menda boljšo štorijo, veliko skrivnosti in kvestov ter gradnjo hiš. Ave!



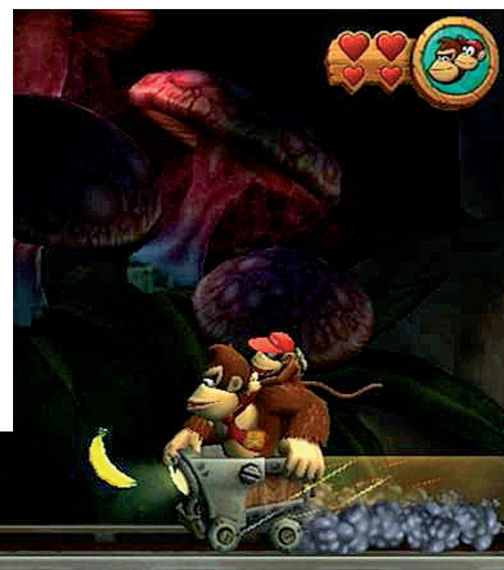




NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
EA za PC, xbox 360, PS3 in wii, 18. novembra

Angleška firma Criterion se je naveličala Burnouta, zato so prevzeli vajeti serije NFS. Vsaj enega dela, kajti drugo, bolj simulacijsko nadaljevanje Shifta je prav tako v delu. Hot Pursuit, ki je bil ena redkih sejemskih ekskluzivnih napovedi, ne bo samo popolna rit loveča arkada, ampak tudi prvi hitrostni potrebnik z orožji. Osrednji del vsebine bo namreč igranje ravbarja in žandarja, pri čemer bo prvi mogel preganjalcu džemirati radar, organ pregona pa mu bo s helikopterja spuščal ježke in ga ciljal z EMPjem, ki bo delikventu zasukal kontrole. Vsaka stran bo imela štiri taka pomagala-najedala in še nitro. Hitrost bo seveda visoka, kot se za navezo z Burnoutom spodobi, poti se bodo cepile in promet bo gost. Srečoma bo mogoče dirkati tudi brez modrih drekcev, in to s superšportniki tipa reventon, CCX, veyron ter zonda R. Vse udinjanje bo kajpak zelo prijazno medprijateljskim pregonom. Glede na to, kako so poudarjali ta 'socialni' del, se ne bi čudili, če bo vdelan vtičnik za Fejsbuk.





DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Nintendo za wii, 2010

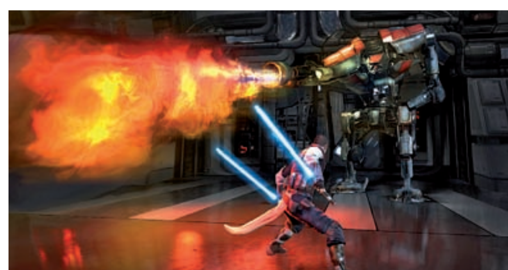
Potem ko je klasične, s strani gledane ploščade oživil New Super Mario Bros., se na podoben način vrača Donkey Kong Country. Povod za akcijo bo kraja ozimnice banan, po katere bo Donkey odlomastil v družbi nečaka Diddyja. Omogočeno bo sočasno igranje v paru in manj spretni bodo otročaja lahko parkirali orjaku na hrbet, kjer mu bo z raketnim nahrbtnikom pomagal pri skokih. Poleg tega bodo tu nihanje na lianah, bobnanje po tleh, izstreljevanje iz sodov, prevažanje v rudniških vozičkih in zanimiv način senčnega gledališča, pri katerem bomo spremljali obrise likov. Hopsali bomo s postrani obrnjenim daljincem ali z nunčakom.





HALO: REACH **Microsoft za xbox 360, septembra**
Novi (in zaprmej ne zadnji) Halo so Bungie postavili v leto 2552, pred dogodke v enici. Igrali bomo kot elitni soldat, ki brani oporišče Reach pred Covenanti. O enoigralstvu ni dosti znanega, bržda je najpomembneje, da bomo dosti časa v skupini. Multiplayer pa je že dal skozi javno beto in avtorji stremijo k temu, da bi bil počasnejši ter bolj realističen. Namesto začasnih nadgradenj iz Hala 3 bo moč v njem uporabljati stalne sposobnosti, kot sta šprint in začasna neranljivost, leteti z raketnim nahrbtnikom ter mozgati o pravilni rabi orožij, ki naj bi bila bolj specializirana. Izpostavljamo pištolo magnum in lanser štirih plazemskih granat, plus seveda nove igralne načine ter vobče boljšo grafiko.





THE FORCE UNLEASHED 2
LucasArts za PC, PS3 in xbox 360, 26. oktobra
Darthov pomočnik Starkiller se vrača. Črni čeladar ga je namreč po smrti v prvencu kloniral za svojega soldata, a poskus se mu ni posrečil, saj se padavan, zdaj že izvežbani jedi, spet obrne proti temni strani. Besni bojevnik razturi pol Zvezde smrti in spizdi s kravatnim lovcem, ki ga bomo zares pilotirali in delali piv piv piv. Akcija kani biti še bolj veličastna in v širini spektakla najmanj na nivoju God of Wara 3. Po novem bo človeček vihtel dva žarometa, kar mu bo prišlo še kako prav proti posebej velikim strojem in zverem iz najbolj pozabljenih kotičkov galaksije. Humanoidnim nasprotnikom pa bo lahko zmešal misli, da se bodo pobili med sabo. Seveda bodo na voljo tudi druge jedijevske moči, ki bodo robote predelovale v stlačene piksne in ruvale objekte. Zaradi izboljšanega pogona bo uničevanje še bolj židano, avtorji pa izpostavljajo izvirne, epske šefovske bitke. Prikolici na natlačenki naj bosta obvezen ogled!

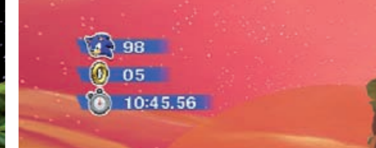



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
Warner Bros. za PC, PS3 in xbox 360, naslednje leto
Vojna za prstan je, kakor Vojna zvezd, še ena licenca, ki ji ni videti konca. Hollywoodar se je odločil za razvoj dveh izdelkov pod lastno streho. Aragorn's Quest bo lahkotnejša sabljaška akcijada za wii, DS, PSP in move, dočim bo War in the North bolj dodelana, čeprav po ustroju podobna igra. Pravzaprav bo zelo nalik EAjevim sekljačinam, pri čemer bo največji poudarek na sodelovanju treh tovarišev: hobita, trola in zmaja. Saj ne. Človeka, škrata in vilina. Snovalci to združnost primerjajo z druščinami v masovnih frpjih, kjer ima vsak svojo nalogo in je solerstvo jalovo. Če toliko živih igralcev ne bo na razpolago, bo ostale like vodil računalnik. Ne bo šlo za poznana imena, saj se bo špil godil severno od znanega zemljevida Srednjega sveta. Podrobnosti glede kraja in časa niso hoteli razkriti, so se pa pohvalili, da je to prva lotrovščna, ki je dobila ameriško starostno oznako M. Nagic sicer ne bo, bo pa veliko krvi, saj bomo sovrage razudili in obglavili ter se pod ajdovo gorjačo tudi sami spremenili v mesno kašico.




F.3.A.R. **Warner za PC, xbox 360 in PS3, oktobra**
Naslednji del grozljivo-streljaške serije bo šel po stopinjah predhodnikov. Alma bo spet nagajala, tokrat v drugem stanju (nosečnost to pomeni), svinec pa bomo vnovič trosili v značilni upočasnjeni tehniki. A novosti naj ne bi izostale, začenši in bojda ne končavši z možnostjo sodelovalnega sprehoda skozi kampanjo za dva igralca. Eden bo prevzel vajeti tradicionalnega lika Point Mana, drugi pa bo imel vlogo njegovega zlobnega brata Paxtona Fettela, očitno nesmrtnega negativca iz prvega dela, ki obvlada telekinezo in se more začasno naseliti v telesa naključnih soldatov. Akcija bo torej na nivoju, za infarktne trenutke pa skrbi filmski mojster John Carpenter, ki so mu zaupali režijo strašljivih sekvenc. Groza naj bi bila res G.R.O.Z.N.A!







SONIC COLOURS **Sega za wii in DS, jeseni**

Nadzvočni ježevec bo prišibal v barviti rollercoasterjevski platformščini, ki bo po tradiciji vratolomna, posejana s prstani in polna lupingov. Sonic se bo zoperstavil doktorju Robotniku in njegovim nakanam, da bi sistem lepih planetičev zbil v velikanski zabaviščni park. Ploščada bo na wiiju mešala dve in tri dimenzije, na DSu pa se bo posluževala obeh zaslončkov. Povsod bo ključna energija vesoljskih bitjec, wispov. Ti bodo šestih barv in bodo ježu dali raznolike sposobnosti. Beli ga bodo pohitrili, modri ga bodo spremenili v laser, da se bo odbijal od površin in prodiral skozi prepreke, rumeni pa bodo omogočili ritje pod zemljo ter iskanje skritosti.



GRAN TURISMO 5 **Sony za wii :), 2. novembra**

E3 je že petič gostil peti Gran Turismo – leta 2006 so ga prvič predstavili kot Vision GT. A tokrat baje poslednjič v napovedni različici. Znan zaokrožek: ultimativna dirkaška simulacija, tisoč avtomobilov, štirikolesniški fetišizem, sedemdeset dirkališč in mestnih stez, desetine razredov od WRCja prek dirk Nascar do formule 1, najhudejša nalinijskost in prvič v seriji kabine ter poškodbe. A armaturke smo pričakovali lepše in tudi poškodbe so bolj blažev žegen, tako videzno kot po občutku. Slednje je šlo bojda na rovaš odpustljivosti preizkusne različice, ker bi drugače igralci vožnjo prehitro zaključili. Podobno izkušnjo smo imeli že v Tokiu. Na sejmu so predstavili še dve novosti: 3D-način, ki je bil za tisti kratek čas probe v redu, in dinamično premikanje pogleda ob vklopljeni kameri PS eye, ki bo zajemala premike glave. Ta element se je izkazal za bolj škodljivega kot koristnega. A ne oziraje na te drobnarije bo zadeva carovala. Le nalagalne čase naj za božjo voljo pobrzijo!





HAWX 2 **Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360, jeseni**

Žanr letalskih simulacij je bil včasih bogat in spoštovan, letos pa bo eden njegovih redkih predstavnikov novi HAWX. Pa še ta bo od zadaj gledana arkada in ne verodostojnica s priročnikom debeline telefonskega imenika. Igra se bo godila v sodobnosti, zato bomo usmerjali vse sorte modernih frčal, od eurofighterja prek SU-35 do F-35. Med novostmi bodo letalice brez posadke in skrivni avionski projekti, taki, kakršne vlade zanikajo, da sploh obstajajo. Konkretnosti tudi avtorji še niso želeli izdati. Izboljšave napram prvemu delu bodo v dogfightih, ki bodo zdaj kljub nerealističnemu bližnjemu mitraljiranju pomenili večji izziv in zabavo, v možnosti zračne oskrbe z gorivom, ki bo včasih tudi nujna, in v obveznih vzletih ter pristankih. Najbolj zafrknjeno bo seveda zaključevanje na letalonosilkah. Prizorišča bodo raznotera, saj bomo klatili helikopterje nad mesti, se preganjali med gorskimi vršaci, potapljali tovorne ladje in precizno bombardirali strateške stavbe. Za popolni topgunovski filing pa bo skrbela možnost sodelovanja štirih pilotov.







THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
CD Projekt za PC, PS3 in xbox 360, v začetku 2011

Poljaki so s kupa poldrugega milijona prodanih izvodov na E3ju ponosno demonstrirali drugega Čarovnikarja. V oko je padla slastna podoba, plod čisto sveže grafične srčike, zlasti pa živahno tepežkanje. Slednje ne bo več temeljilo na pravočasnem klikanju, marveč bo precej bolj direktne in akcijske narave. Zaradi selitve na konzole? Fantazijska dežela Temeria bo v drugo peskovniško odprta in hkrati nevarnejša kot prej, zato bodo imeli važno vlogo Geraltovi novi in stari spremljevalci. Ti bodo v boju nemalo uporabni. Gonilo igre srečoma ostaja odrasla, politično obarvana zgodba, ki naj bi bila v primerjavi s prejšnjo bolj razvejana, nelinearna in polna epskih dogodkov.






GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ubisoft za PC, X360, PS3, wii, DS in PSP, štart 2011

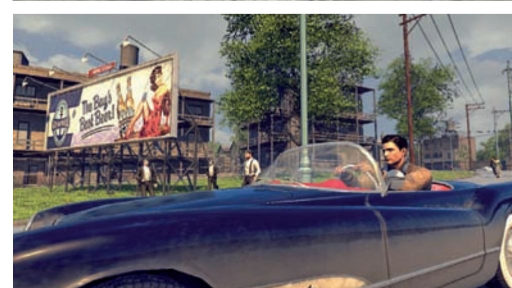
ClancyjevGhost Recon se je pridružil krogu futurističnih streljank na sejmu, kajti Future Soldier se bo dogajal petnajst let v prihodnosti. Duhci, ki bodo tokrat lovili teroriste in povzpetnike po vzhodnih deželah, bodo pozirali z aktivno kamuflažo, številnimi robotskimi vozilci in protioklepnimi raketami, predatorsko nasajenimi na ramena. A kljub stripovskosti bo šlo še vedno za moštveno streljanko, kjer bomo bistveno odvisni od treh soborcev. Naslov bo podpiral sodelovalstvo v četvero, dočim bomo v solerstvu kameradom ukazovali z navodili, koga in kdaj fentati. Navdušuje podoba, predvsem uničljivi zakloni, ki bodo zahtevali nenehne premike.



MAFIA 2

Take-Two za PC, PS3 in xbox 360, 27. avgusta

Čeprav Čehi niso povedali ali pokazali ničesar novega, mimo druge Mafije ne gre, saj je to pri nas ena najbolj pričakovanih iger. Špilali smo lahko kratek nivo, malo peš, malo avtomobilsko, ki pa ni pokazal, kako svobodna oziroma vpeta v štorijo nalik prvencu bo igra. Postranski kvesti in naloge so drugače obljubljene. Smo se pa prepričali, da so si Brnčani znova vzeli čas za podrobnosti, saj so ulice, pročelja in notranjosti hiš zmodelirane ter okrašene v nulo, pri čemer so igro poganjali na xboxu. PC-inačica bo še nivo višje. Skratka, bomo en tip, Vito po imenu, ki se vzpenja po lestvici italijanske kriminalne družine v metropoli Empire Bay (ta vsebuje elemente Velikega jabolka in Svetega Frančiška) med letoma '45 in '55. Promet je bil nekaj malega hitrejši kot pred desetimi leti, demo pa je izpričal, da bomo naloge ponovno velikokrat ponavljali ravno zaradi (nepotrebne) objestnosti za volanom. To je čefurijadah očividno nujež.






SHOGUN 2: TOTAL WAR

Sega za PC, naslednje leto

Ob pogledu na umetelne risbe v pristnem japonskem slogu je takoj jasno, da so Creative Assembly s srcem vnovič čisto v svetu samurajev 17. stoletja. Podoba res jemlje dih in grafika bo premikala meje s 50.000 soldati na karti, ki so od blizu videti tako podrobni kot v prvoosebnih streljankah. Predvsem so navdušili gradovi z mnogoterimi obrambnimi linijami, s katerimi bomo napadalca lovili v pasti. Različnih enot, kot so jariji in nodačiji, bo tokrat le okoli trideset, a poleg pridejo herojske. Slednje ne bodo prestopile v mitično, kajti supermečevalec kensai bo imeli okoli sebe denimo še vedno dva ducata vajencev. Iz Napoleona so prenesli kompaktni vmesnik, ki bo prišel prav v novih nočnih bitkah proti menda znatno izboljšani umetni pameti. Takisto se lahko nadejamo pomorskih spopadov. Strateško bomo nadzorovali eno od osmih plemiških rodbin, ki se bodo potegovale za prevlado, pri čemer bodo družinski odnosi zelo razdelani. To pomeni vrsto intrig, izdaj in kakopak nindža-nožev med rebra.



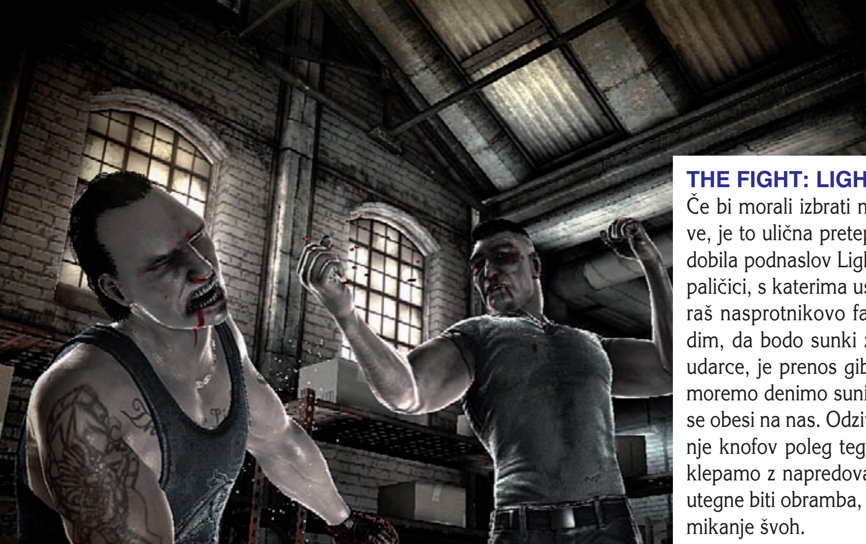


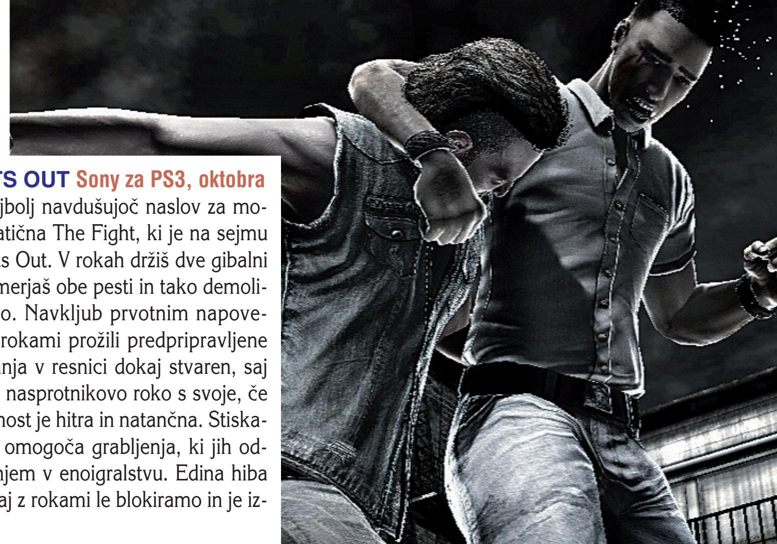
GRAY MATTER

Dtp Entertainment za PC in xbox 360, konec leta

Nov podvig matere Gabriela Knighta veliko obeta, saj naj bi Jane Jensen postregla s skrivnostno štorijo, vredno stare pustolovske zapuščine. Američanka Sam, sicer potujoča čarodejka, bo študij hotela nadaljevati v Oxfordu. Postala bo asistentka doktorja Stylesa, ki bo preučeval vpliv duševnosti na resničnost. Poskusi bodo ušli izpod nadzora, znanstveniku se bo prikazovala mrtva žena in dogajanje bo nasploh polno nadnaravnosti. Nadzorovali bomo oba glavna lika in njune sposobnosti vpregli pri ugankah. Sam bo svoje znanje rokohitrstva recimo uporabila, ko bo ljudem s triki odtujevala predmete. Prizorišča bodo izrisana po vzoru dejanskih in bodo paša za oči.







THE FIGHT: LIGHTS OUT **Sony za PS3, oktobra**

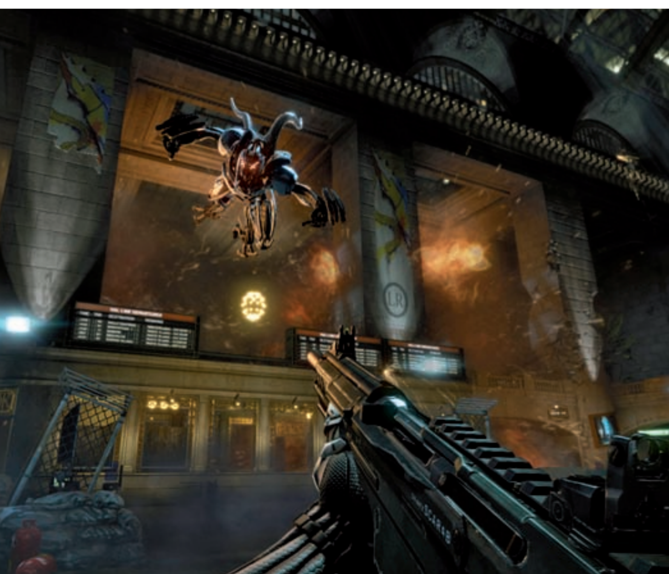
Če bi morali izbrati najbolj navdušujoč naslov za move, je to ulična pretepatična The Fight, ki je na sejmu dobila podnaslov Lights Out. V rokah držiš dve gibalni paličici, s katerima usmerjaš obe pesti in tako demoliraš nasprotnikovo faco. Navkljub prvotnim napovedim, da bodo sunki z rokami prožili predpripravljene udarce, je prenos gibanja v resnici dokaj stvaren, saj moremo denimo suniti nasprotnikovo roko s svoje, če se obesi na nas. Odzivnost je hitra in natančna. Stiskanje knofov poleg tega omogoča grabljenja, ki jih odklepamo z napredovanjem v enoigralstvu. Edina hiba utegne biti obramba, saj z rokami le blokiramo in je izmikanje švoh.



CALL OF DUTY: BLACK OPS
Activision za PC, X360, PS3 in wii, 9. novembra

Kdor meni, da bo Black Ops eden suhoparnejših v seriji CoD, utegne biti prijetno presenečen, kajti Treyarch se uči od sostudia Infinity Ward. Streljanka, ki bo sledila razvoju zahodnih specialnih enot širom različnih prizorišč hladne vojne, bo namreč izdatno razgibana. Eno od nalog bomo denimo začeli v navigatorskem sedežu vohunskega frčala SR-71, od koder bomo iz ptičje perspektive pošiljali vod komandosov po karti. Nekaj minut kasneje se bomo preselili v enega od njih in akcija se bo nadaljevala v znanem ritmu. Avtorji kanijo v sleherno od misij vdelati vse mogoče pristope, od tiholazenja do podivjane akcije, kot je popolno demoliranje vietkongovske vojaške baze z ukradenim jurišnim helikopterjem, Rambo 2 stil. Sličice igri delajo krivico, saj v gibanju izgleda drugače in odlično. Nas prav zanima, kakšen uspeh bo dosegla igra proti MW2. Pa še: večigralstvo bo premoglo namenske strežnike. Ne, res!





CRYSIS 2 **EA za PC, xbox 360 in PS3, novembra**

Le še ena prvoosebna akcijada – ali najboljša streljačina vseh časov? Sodeč po prevetreni podobi, ki širi zenice že na PS3 in X360, kaj šele nabildanem peceju, številnih novih orožjih in nadgrajeni nanooblekici ... zelo verjetno slednje! Poglavitna novost bo selitev iz tropsko-džungelskega okolja v srce (zapuščenega) New Yorka, po katerem se bomo gibali s precejšnjo svobodo in nas bo obkrožalo vsesplošno razdejanje. Tri leta po dogodkih iz enke bo invazija neprijateljskih alienov v polnem razmahu, zato med raziskovanjem apokaliptične urbane okolice, za katero obljubljajo nikdar videno uničljivost, ne bomo več streljali Severnih Korejcev, temveč večmetrske terminatorske robote in druge strašljive mehankote. Na prilagodljivo umetno pamet so nemški avtorji vrlo ponosni, tako kot na dodelano štorijo. Kovanje slednje so zaupali Richardu Morganu, priznanemu ZF-pisatelju in avtorju kulerskega kiberpankovskega romana Altered Carbon. Za nameček bo moč Crysis 2 na vseh platformah izkusiti s 3D-naočniki.



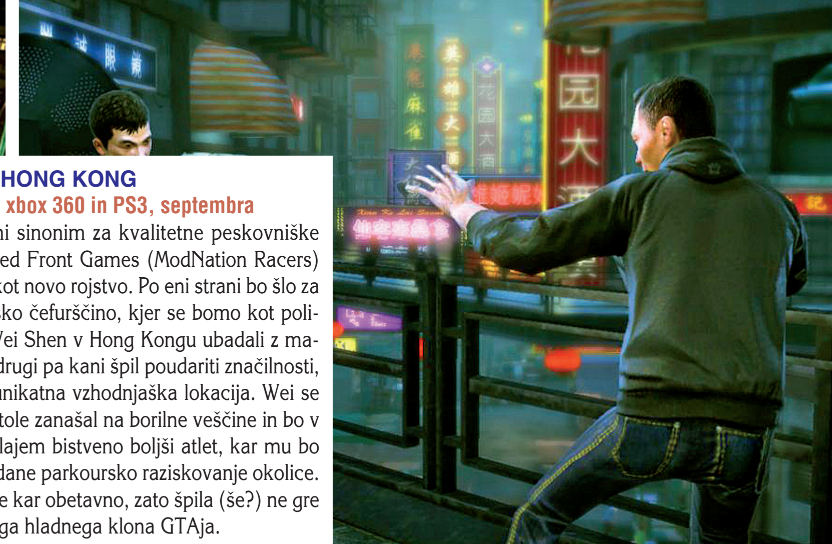


SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Activision za PS3, X360, wii in DS, septembra

Kaj dobiš, če Pajkomoža pošlješ na sled četverici kosov legendarnega artefakta, ki so končali v prav toliko različnih dimenzijah? Avtorji Beenox pravijo, da štiri rahlo različne špile v enem samem akcijskem paketu. V starinskem okolju 'noir' se bomo denimo v opravi tiholazniške inačice Spider-Mana skrivali v sencah, medtem ko bo v barvitih 'amazing' lokacijah poudarek na švigašvaganju in spektakularnih napadih s pajčevino. Gibalne svobode naj bi bilo kljub omejenim stopnjam obilo, želimo pa si zlasti, da bi bil špil po akcijsko-pustolovski plati podobno pester kot po grafično-stilski. Plitkih licenčnic imamo polno mrežo, zlasti v okviru te prevečkrat posrane franšize.







TRUE CRIME: HONG KONG

Activision za PC, xbox 360 in PS3, septembra

Niz True Crime ni sinonim za kvalitetne peskovniške igre, zato so United Front Games (ModNation Racers) tretji del zastavil kot novo rojstvo. Po eni strani bo šlo za tipično peskovniško čefurščino, kjer se bomo kot policist pod krinko Wei Shen v Hong Kongu ubadali z mafijskimi posli. Po drugi pa kani špil poudariti značilnosti, ki jih prinaša ta unikatna vzhodnjaška lokacija. Wei se bo bolj kot na pištole zanašal na borilne veščine in bo v primerjavi z Nikolajem bistveno boljši atlet, kar mu bo omogočalo malodane parkoursko raziskovanje okolice. Sliši, vidi in igra se kar obetavno, zato špila (še?) ne gre odpisati kot novega hladnega klona GTAja.







EPIC MICKEY **Disney Interactive za wii, decembra**

V tej epski ploščadnici bo Miki Miška, ki ga v igrah oziroma kar nasploh zadnje čase vidimo absolutno premalo, poprijel za čudežni čopič, ki mu bo omogočal svobodno ustvarjanje in brisanje okolice. Če česa ne boš mogel doseči, boš wiimotovsko potegnil z barvo in prikazala se bo lestev. Z razredčilom pa boš prepleskal skalo in tako razodel skrite dobrote. Tudi pri boju s sovragi si boš pomagal s to kombinacijo: z barvo boš lahko določene nasprotnike potegnil na svojo stran, z odstranjevalcem jih boš onesposobil. Takisto bo ustvarjalnosti podrejen razvoj zgodbe, kajti s pozitivnimi slikarijami boš postal heroj, z negativnimi pa nepridiprav. No, še posebej milo se nam je storilo ob prikazu ene od bonusnih stopenj, kjer smo mišaka v dveh razsežnostih vodili po njegovi prvi risanki, Parniku Willieju. Po besedah dizajnerja, ki ni nihče drug kot legenda posla Warren Spector, bomo v končni verziji obiskali še več stopenj, ki bodo jemale navdih iz klasičnih Mikijevih prigod.





LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Square Enix za PC, xbox 360 in PS3, sredi avgusta

Nova Larina odprava je eno večjih začudenj, saj predstavlja popoln odmik od akrobatskega, čezramnega Tomb Raiderja. Ne bomo se več ukvarjali s filigranskim poskakovanjem, oprijemanjem in plezanjem, saj bo Guardian of Light izometrična arkada, po videzu spominjajoča na mnoge akcijske frpjke. V enoigralskem načinu bo Lara sama raziskovala majske templje in reševala tamkajšnje uganke, medtem ko bo lahko kadarkoli lokalno ali oddaljeno vskočil drugi igralec, ki bo v vlogi 2000 let starega bojevnika Toteca prevzel del bremena. Tako se bosta lika dopolnjevala, saj bo veliko zagonetk temeljilo na sodelovanju in na različnih sposobnostih obeh. (Pri soliranju Indijanca ne bo vodil računalnik, marveč bodo stopnje prirejene in babnica bolje opremljena.) Poleg ukvarjanja z ancientnimi mehanizmi ter pastmi bo veliko streljanja tempeljskih stražarjev in drugih nakaz, pri čemer bo municija neomejena. Špil bo naprodaj le v digitalni obliki na spletnih servisih za manj kot dvajsetaka.





PRO EVOLUTION SOCCER 2011

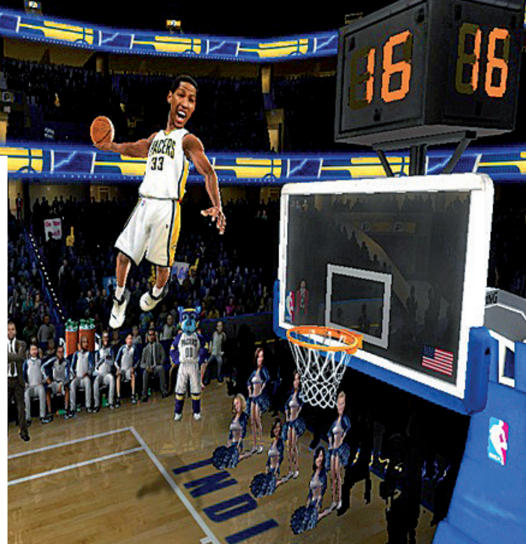
Konami za PC in večino konzol, novembra

Producent Šingo 'Seabass' Takacuka kot vsalej prisega, da se kralj nogometščin vrača v staro formo. Tokrat čisto zares! Recimo, da mu po ogledu zgodnje sejemske različice delno verjamemo, saj je bilo moč v praksi preveriti divje oglaševane dobrote, kot so prenovljene animacije, izboljšano 360-stopinjsko premikanje, svobodnejše oddajanje žoge z določanjem smeri in moči podaj ter svež sistem izvajanja & povezovanja najrazličnejših driblingov. Občutek je bolj naraven in manj tračniški, kar obeta. Dolgo pričakovana pritiklina, spletna Master liga, zaenkrat ostaja na papirju. Aja, Fife 11 ni bilo na konkreten ogled, zato o njej ne pišemo. Prav ji je.



NBA JAM Electronic Arts za wii, 5. oktobra

Legendarna košarkaška odpuljenka iz leta 1993 se vrača v vsem sijaju. Zvezdniki lige NBA s prevelikimi glavami, raztegnjenimi v prešerne nasmehe, zabijajo čez pol igrišča. Blokade padajo pri stropu dvorane, žoga od vzhičenja zagori, dvorani se strga. Igralo se bo še vedno tri na tri, pri čemer bo akcija kajpak zelo arkadna, saj so bili poanta Jama od nekdaj atraktivni manevri. Slednje bo moč početi z raznimi kombinacijami pritiskov na gumbe in sunkov wiiljinca, ki pa se nam na preizkusu ni zdel najbolj natančen. Srečoma bo igra podpirala klasične igratorje. Poleg navadnih bo naslov uvedel nekaj zanimivih modusov, med njimi dvoboje s šefeti, kot sta Larry Bird in Magic Johnson.





CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
Konami za xbox 360 in PS3, jeseni

Neusmiljeneža Kratos in Dante dobivata družbo, svetega borca Gabriela Belmonta, saj bo šla nova Castlevania po sledeh akcijskega spektakla God of War. Tudi njega vodi maščevanje zaradi umrle družice in prav tako bo opremljen z raztegljivim orožjem na ketni. Z njim bo na najbolj krvave, specialne in nadgradljive načine razpolavljal, maličil ter sekal zlobne nakaze. Španski avtorji, ki razvijajo pod očesom mojstra Kodžime, stavijo na recept uravnoteženega raziskovanja, mlatenja, skakalnega ploščadništva, uživanja zgodbe in mozganja, kar samo po sebi ni tako različno od starih 'Vanij. Pri hvaljenju izdelka izpostavljajo kakovostne uganke, občasno svobodo odločanja, nagrajevanje vtikanja nosu v poslednji kotiček (upamo na vsaj delno odprt svet) in gromozanske šefe, spominjajoče na velikane iz Shadow of the Colossus, po katerih bo moral Gabriel plezati in najti njihove mehke točke.





ZELDA: SKYWARD SWORD Nintendo za wii, 2011

Po nekajletnem predahu se na wii vrača Zelda, tokrat v avanturi s podnaslovom Skyward Sword. Linkovo domovanje bo Skyloft, nebeški otoček, ki lebdi nad surovim, nevarnim svetom, polnim zlobnih pošasti. Vlogo zvestega kompanjona bo prevzel Linkov nebeški meč, ki bo spreminjal obliko in herojskemu pubecu dajal nasvete. Za njegovo vodenje bomo potrebovali dodatek motionplus, saj bo za premagovanje določenih sovragov treba natančno sekati. Poleg tega so poenostavili izbirni meni za predmete in izboljšali jasnost zemljevidov (po novem so v stilu Phantom Hourglass ter Spirit Tracks). Težavnost pa naj bi bila nekoliko višja, tako da bo igralec po besedah producenta Eidžija Aonume ob premagovanju ugank čutil zadoščenje. No ja, ne bi rekli, da so bile v Twilight Princess lahke. Takisto se lahko nadejamo novih orodij, recimo letečega hrošča pobirača, ki ga bomo uporabili pri nabiranju oddaljenih predmetov. Vse skupaj bo odeto v pisano, impresionistično grafično podobo, ki se bo malce oddaljila od temačnosti Princese somraka.

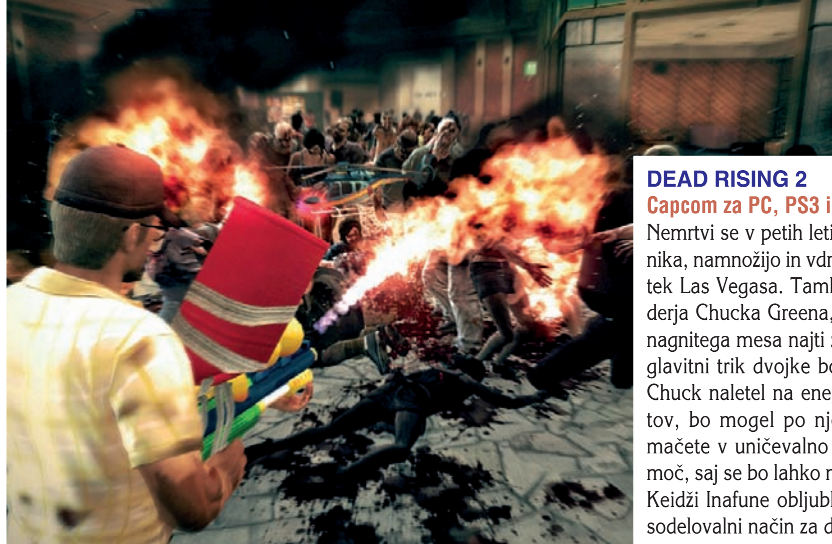




END OF NATIONS Trion Worlds za PC, 2011

Ambiciozni MMORTS so na smenju kazali v taktičnem načinu, ki je videti zelo nalik Command & Conquerjem. Gručice barvitih tankcev so iz tovarn potovale nad gigantski, s topovi nasršen zid, ki je predstavljal 'šefa' sodelovalne karte za pet do osem igralcev. Poleg sodelovalnih prigod se bomo lahko klali tudi med seboj. Kako natanko bo reč organizirana na globalni karti sveta, kjer bo naslov šele upravičil naziv masovščine, skrivajo. So pa pokazali igralčevo skrito bazo. Od tod bomo lansirali napade in z izkušnjami odklepali nove enote ter sposobnosti, moč pa jo bo takisto nadgrajevati. Če bomo na primer napravili vzletno stezo, bomo dobili možnost priklica letalskih napadov med bitko.







DEAD RISING 2

Capcom za PC, PS3 in xbox 360, 1. oktobra

Nemrtvi se v petih letih, ki štorijalno pretečejo do izvirnika, namnožijo in vdrejo v fiktivni Fortune City, posnetek Las Vegasa. Tamkaj okužijo Katey, hčerko kaskaderja Chucka Greena, ki mora v dirki s časom in goro nagnitega mesa najti zdravilo za otroka ter zbežati. Poglavitni trik dvojke bo sestavljanje predmetov. Ko bo Chuck naletel na enega od okrog sedemdesetih načrtov, bo mogel po njem denimo spariti ventilator in mačete v uničevalno mašino. Te bodo še kako v pomoč, saj se bo lahko na zaslonu trlo več tisoč zombijev! Keidži Inafune obljublja več koncev, razkril pa je tudi sodelovalni način za dva špilavca.





ARCANIA: GOTHIC 4

JoWood za PC, xbox 360 in PS3, oktobra

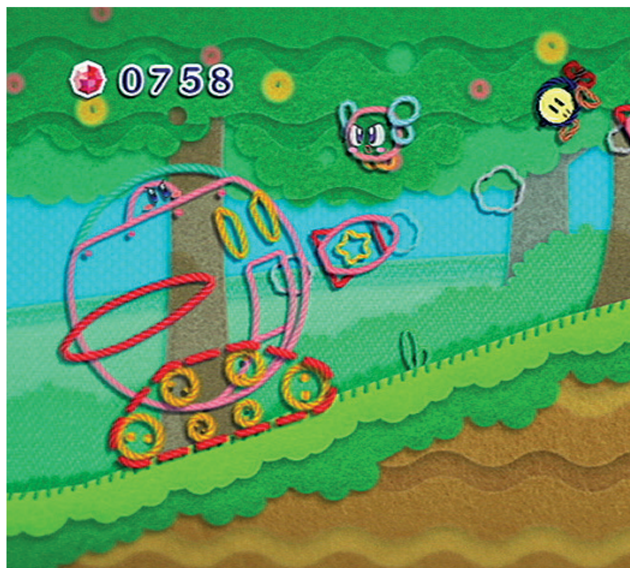
Novo poglavje pri nas zelo priljubljene frpjske serije je na E3ju razočaralo marsikaterega Evropejca. Ne toliko po videnem, saj je bilo mogoče igrati demo le na enem xboxu in na pogled je bila igra zaradi prostranega, razgibanega sveta, prebivalcev ter zveri videti čisto dovolj 'gothicovska'. Slabši obet je imela izjava razvijalcev, tokrat je to firma Spellbound, da po naročilu založbe teži k prirejenosti konzolam in ameriškemu trgu. Onkraj Atlantika se namreč preveč hardcorovski predhodniki niso prijeli, zato skušajo v četrto narediti bolj akcijsko, vsakomur osvojljivo izkušnjo. Poenostavljen bo zato sistem napredovanja in še marsikaj. Med ostalim po špil kljub vrsti postranskih kvestov docela premočrten, brez pridruževanja frakcijam. Odvijal se bo deset let po trojki na novem, a podobnem kontinentu. Zanimivo je, da bomo igrali novega , ponovno brezimnega junaka, medtem ko je oni iz preteklih iger vmes postal zlobni kralj.

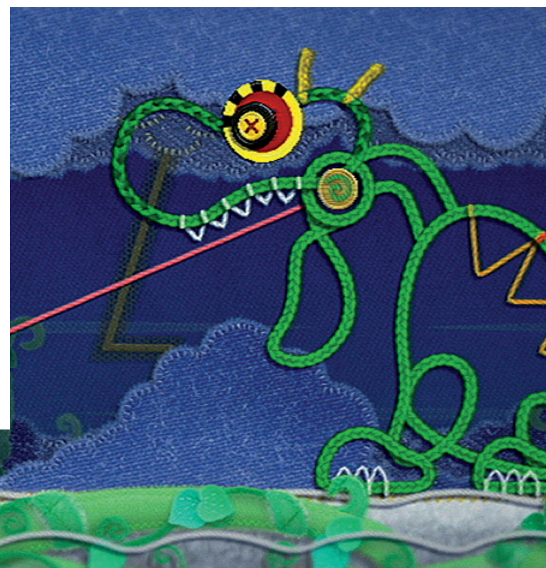




KILLZONE 3 Sony za PS3, februarja

Trojka se začne direktno po visečem koncu zadnje epizode, ko je Sev premagal diktatorja Visarija in bo tako nadaljeval boj Medplanetarne strateške zveze proti strašnim Helgastom. Toda dokaj enolično urbano okolje bodo zamenjali večni led, morske ploščadi, džungla in vesolje. V Killzone 3 naj bi izvedeli več o kulturi, zgodovini in jeziku negativcev, stalno temačno vzdušje pa se bo umaknilo bolj razgibanim dialogom in humorističnim vložkom. Glede igranja ne gre pričakovati bistvenih sprememb, novosti pa kanijo biti raketni nahrbtnik za premikanje po ploščadih, docela uničljivo okolje in frišna orožja. Od teh so demonstrirali le WASP, kar je kratica za večnabojni raketomet. Glavna aduta naj bi bila naravna podpora za stereoskopijo in move. Špil smo preizkusili v 3D in reči moramo, da ga dajejo porodne težave, kot sta nestabilna hitrost in slaba ostrina, nemalokrat pa si zaradi globine izgubil orientacijo. Kako se bo igralo z novo Sonyjevo čarobno paličico, nam na E3ju še niso uspeli pokazati.





KIRBY'S EPIC YARN Nintendo za wii, 2010

Nintendov luštkanko Kirby se je zadnja leta stiskal na DSu, jeseni pa se končno spet odpravlja na velike zaslone. Epska klobka ga bo skotalila v svet tekstila, kjer bo odpenjal zadrge, razvozlaval vezalke, paral našitke in odkrival skrite žepke z dobroticami. Sovražnikov ne bo požiral in povzemal njihovih sposobnosti, ampak jih bo razvezal in sukanec metal okrog. No, značilne transformacije ne bodo izvisele, kajti mali se bo spremenil v avto, podmornico, tank in še kaj. Kot je moderno, se lahko nadejamo sočasnega dvoigralstva. Glavni adut je vsekakor videz, saj združuje mehke barve Yoshi's Islanda in žakljevino iz LittleBigPlaneta. Privlačen svet za neopisljivo cortkano ploščado, ki je očarala sejem.





HOMEFRONT

THQ za PC, PS3 in xbox 360, februarja

Kaj če bo gospodarska kriza kritično ohromila zahodne velesile? Prvoosebna streljanka Homefront predstavi prihodnost, kjer ZDA obubožajo, razvije pa se Severna Koreja, ki postane azijski hegemon in 2027 napade Ameriko. Kmalu je pol dežele pod okupacijo in kot zavedni domoljub se znajdemo v sovražnem zaledju, koder izvajamo gverilsko vojno. Zelo nalik filmu Red Dawn iz 1984, kar ni čudno, saj je štorijo spisal isti avtor, John Milius. Nadejamo se lahko pokanja Severnokorejcev iz zased, pa nočnih napadov na ujetniška taborišča in partizanskih sabotaž. Temu primerno nas bo v primežu imela patriotska pripoved.





ROCK BAND 3

EA za PS3, xbox 360 in wii, koncem leta.

Dolgo že čakamo na naslednji preskok v ritemskih igrah in z njim kani postreči Rock Band 3. Glavna novost bo profesionalni način žaganja, v katerem bodo simboli na ekranu ustrezali pravim notam. Da bi bila izkušnja pristna, bodo tržili dve novi kitari. Model fender mustang bo delal MadCatz in bo imel spodaj prave strune, zgoraj pa 107 gumbov, ki bodo simbolizirali pritiske na dele vratu. Model squier stratocaster (squier je Fenderjeva cenejša blagovna znamka) pa bo čisto prava električna kitara s šestimi strunami in hkratnim priklopom USB za v igro ter na zunanji vir po zaslugi vmesnika MIDI. Tako naj bil RB3 orodje za učenje prave lutnje. Cena: 150 $ ali evrov. Druga novost bo plastična klaviatura z dvema oktavama, s katero bodo Whitesnake bolj verodostojni. Tudi ta inštrumentič bo imel normalen vmesnik MIDI za rabo izven špila, če bi hoteli biti šef terase. Ostalnik: 80 komadov, podpora večglasnemu petju, izboljšana kariera.




GEARS OF WAR 3

Microsoft za xbox 360, aprila 2011

Daleč so prišli gmizavčki iz Space Invaders – ampak samo zato, da jih lahko Marcus Fenix reže z motorko. Zaključni del trilogije Gears bo še posebej razturaški in krvav, med drugim zaradi nabadanja na bajonet, streljanja z dvojno šotganko ter rabe krepelca, ki bo lansiralo goreče piraje. Brez heca. CliffyjuB gre na slabše. Prav tako bomo lahko sedli v dobro oboroženega robotеja in se v boj odpravili s še tremi kolegi na istem xboxu ali po netu. Four player co-op, bejbi! Ne bodo pa Locusti prav nič ubogi, saj so vmes mutirali v še bolj zoprno obliko, ki ogroža tako njih kot ljudi. Reče se ji Lambent in videli smo jo kot ostudne lovke iz tal, ki te raztrgajo, preden rečeš »Cvil!«, ter naokoli odlagajo soldate. Prav tako bodo Locusti vihteli nova orožja, kot je orodje za kopanje tunelov, kar pomeni, da se ti bo lahko gnusko brž pojavil za vratom. V večigralstvu bo prisoten nov modus beast, kjer bomo igrali kot zverinkoti, med marinskimi liki bosta dva ženska, dočim naj bi zgodba povezala niti od prej.





GOLDEN SUN: DARK DAWN

Nintendo za DS, pozimi

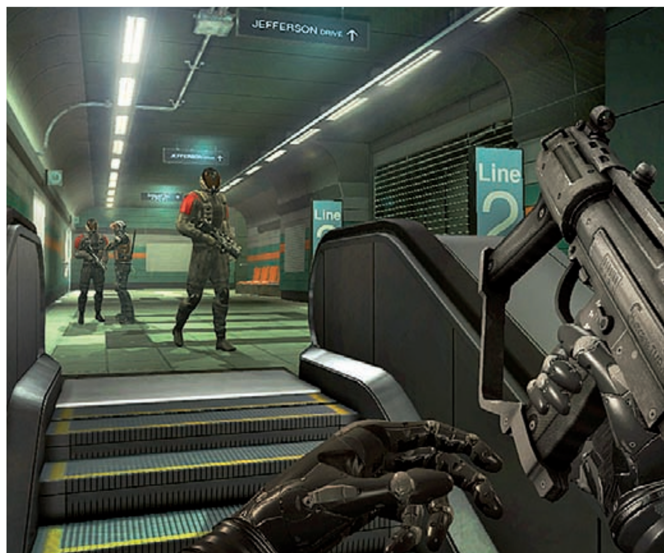
Končno je Nintendo pokazal nadaljevanje frpjske sage Golden Sun z game boya advance. Trideset let po koncu zadnje epizode se bomo spet znašli v deželi Weyard, ki jo ogrožajo vrtinci psienergije. Z njimi se bodo spopadli potomci junakov iz prvih dveh delov, tokrat v trirazsežni grafiki. Po kratkem igranju dema je postalo očitno, da se bo novo Zlato sonce držalo preverjenih načel. To so potezni boji, v katerih lahko na pomoč prikličeš gromozanske pošasti, reševanje ugank z različnimi psienergijami in Djinni, ki so v seriji predstavljali srčiko bojevalnega sistema. Z nekolikanj bolj temačno štorijo pa želijo prepričati starejše igralce.





VANQUISH **Konami za PS3 in xbox 360, pozimi**

Vanquish v akciji je moč odlično opisati z enim kratkim stavkom: Gears of War na steroidih. Špil te vrže v vlogo ameriškega agenta Sama Gideona, ki se bori proti ruskim silam in mora preprečiti uničenje New Yorka. Oblečen je v visokotehnološko vojaško protezo s turbo pospeševalniki, ob kateri so tvoji sovragi videti kot počasni polži lazarji. Po zaslugi ZF-gvanta bosta streljanje in mlatenje nasprotnikov brzinsko & stajliš kot v Bayonetti (nič čudnega, avtorji so isti!) ter krvavost kot v GoW. Da pa ne bi izgubil pregleda nad situacijo, bo moč dogajanje upočasniti in se tečnejših sovragov lotiti bolj strateško. Ključ do uspeha bo kombinacija obeh, kar bo imelo za posledico epske bitke, ki bodo paša za oči.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Square Enix za PC, xbox 360 in PS3, marca 2011

Bo prihajajoči Deus Ex upravičil bombastični podnaslov in veličastno zapuščino? Po videnem sodeč – absolutno! Human Revolution se vrača s skoraj vsemi proslavljenimi rečmi iz enice, zlasti z mnogoterimi potmi do cilja na odprtih kartah z goro podrobnosti. Futuristična urbana okolja leta 2027 živijo in so naphana z življem ter robotovjem. V tej betonski džungli lahko kiborga Adama Jensena poljubno prilagodimo. Damo mu aktivno kamuflažo za tiholazenje, bralnik misli za manipulacijo z ljudmi ali kar metalnik kasetnih bombic za totalno klavnico. Boj bo surov in prefinjen hkrati, s streljanjem izza zaklona in brutalnimi usmrtitvami iz tretje osebe. Nasproti nam bodo stale horde kriminalcev, kiborgov ter precej animejskih robotov. Naloge bo moč postoriti tudi pacifistično, skozi masseffectovsko žlobudranje in hekanje v mini igrah. Odločitve pa bodo imele daljnosežne posledice. Tudi za Jensenovo identiteto. To JE Deus Ex, manko Spectorja gor ali dol.





MORTAL KOMBAT

Warner Bros. za xbox 360 in PS3, spomladi 2011

Po zadnji 3D-epizodi, ki je prinesla like iz stripov DC Comics in nebrutalne finišerje, so se NetherRealm (novo ime za tim, ki dela MKje) odločili, da je čas za vrnitev h koreninam. In te so krvave! V novem Mortalu, ki bo zopet igralno starinsko pripet na 2D-planjavo (četudi bo grafika jasno 3D), bo moč premaganemu nasprotniku odsekati glavo, mu izvleči hrbtenico, ga razuditi ali ga nasilno vreči iz ringa. Ko se bo merilnik napolnil do konca, bomo lahko izvedli posebej brutalni napad (X-Ray Move) v slogu ultre v Street Fighterju 4, ki bo pokazal, katere kosti in organe smo nasprotniku zjebali. Prisoten bo način tag team za borbo dveh proti dvema, vključno s skupinskimi napadi. Zaenkrat pravijo, da bo likov 26, pri čemer so potrjeni Sub-Zero, Scorpion, Johnny Cage, Kung Lao, Mileena, Nightwolf, Raiden, Reptile, Shang Tsung ter Sektor. Ja, sami stari, o novih niso izdavili ničesar. Istočasno se šušlja o novem filmu MK, takem pravem, črnem & rdečem. O ja.







MEDAL OF HONOR

Electronic Arts za PC, xbox 360 in PS3, 15. oktobra

Večigralski del novega MoH počne DICE in na prvi pogled je zelo podoben BF: Bad Company 2. Rušljiva okolica, izjemen videz in ogromno moštvenega ratatanja. Toda ko poprimeš za špil, se izkaže, da je igranje počasnejše kot v BC2 ter MW2 in zahteva več ždenja v zaklonu, saj umiraš hitreje. Bitke do velikosti 12 na 12 bodo premogle različne moduse, kot je branjenje položajev in posebne misije. Z uspehi bo igralec odklepal opremo treh klas – pešaka, specialca in ostrostrelca. O puščavništvu, ki ga ločeno od multija počne EAjev losangeleški studio, ni znano nič novega. V vlogi ameriških soldatov bomo pač preganjali upornike širom Afganistana. Tudi z džipi in helikopterji.





RED FACTION: ARMAGEDDON

THQ za PC, PS3 in xbox 360, marca 2011

Tako kot lanska Guerrilla novi del ZF-serije Red Faction ne bo prvoosebna streljanka, marveč tretjeosebna akcijada. Ljudje, ki si jih osvobodil, zdaj živijo pod zemljo, kjer jih namečkoma koljejo čudni pošastki. V vlogi potomca junaka Gverile boš moral stvari porihtati. Volition naj bi ohranili svobodno, GTAjevsko naravo igranja, zlasti pa možnost podrobnega razsuvanja okolice, kar naj bi bilo v podzemnih votlinah tolikanj bolj impresivno. Bomo mar končno prosto delali predore, kot so nam obljubljali že za prvi RF? Med novimi orožji izstopa magnagun, ki bo skupaj treščil dva obstreljena sovražnika, da bodo črevca letela na vse strani.





FINAL FANTASY XIV

Square Enix za PC in PS3, jeseni

Nova Squeenixova masovnica je naslednja evolucijska stopnja enajstice, ki še zdaj vzdržuje stabilno število zvestih nalinijskih frpjašev. A hkrati naj bi vsebovala precej novosti. Po novem bomo izkušnje nabirali le za 'telesno stopnjo', nivoje poklicev pa bodo nadomestili z novim sistemom, ki bo izboljšal pogosto uporabljene sposobnosti. Če se boš pogosto mečeval, se bo povišala moč vihtenja pipca in tako dalje. Popravili naj bi neravnovesje težavnosti soliranja, kar je bila ena glavnih kritik na rovaš predhodnice. Rase bodo v grobem enake, le s spremenjenimi malenkostmi in novimi imeni. Igralni svet Eorzea pa bo tehnično bolj razvit, vendar do neke mere še vedno srednjeveški. FFXIV bo omogočal medplatformsko igranje, saj bodo strežniki dosegljivi tako s peceja kot s PS3. To je glavni razlog, zakaj igre (še?) ne bo na X360, kajti Xbox Live je za odgovorne pri Squeenixu 'preveč zaprt'.



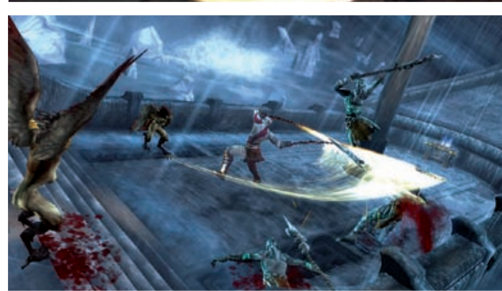


GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Sony za PSP, jeseni

Chains of Olympus, prvi odvrtek Kratosove krvave jebačine za PSP, je bil dobro sprejet. Zdaj, ko se je saga na velikem sistemu zaključila, bodo silaku namenili še eno drkamožno dogodivščino, ki bo zapolnila štorijalno vrzel med enico in dvojko. Četudi po zmagi nad Aresom Špartanec postane nedvoumni bog vojne, ima neporavnane račune s preteklostjo. Zato se opremljen z Ateninima reziloma in kasneje s hoplitsko sulico ter ščitom poda v nove svetove, take izven grškega bajeslovja. Po preizkusni verziji sodeč lahko rečemo, da je po svoje škoda, da zadeve ne bo na playstationu 3. Špil so namreč res nadgradili od predhodnika in nikakor ne gre le za molžno predelavo. Radi verjamemo hvali, da bo to tehnično najbolj dovršen naslov za PSP. Učinki, število sovražnikov, dogajanje in res gromozanski šefi so namreč nič manj kot osupljivi. Poleg tega naj bi bila avantura daljša od Verig, vključevala bo veliko novih sposobnosti in čarovnij, še zlasti pa so se potrudili za še bolj krvave fatalityje.







EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Ignition za PS3 in xbox 360, 2011

Sliši se krneki, ampak vsi, ki smo igro videli v gibanju, se strinjamo, da je umetniški vtis gromozanski. Kot se spodobi za bivše uslužbence kultnega japonskega podjetja Clover (Okami, Viewtiful Joe), človek ostrmi ob prelivanju barv, fraktalskem cvetenju ozadij in obrobljenosti. El Shaddai, kar je eno od judovskih imen za Boga, pa ne bo vlekel le z zunanjostjo. Šlo bo za napeto tretjeosebno sekljačino, ki bo temeljila na apokaliptični biblični Enohovi knjigi. Upamo, da bo to kaj več kot le izgovor, da si bomo v vlogi animejsko naštrihanega preroka Enoha mečevalsko krčili pot do sedmih padlih angelov, pri čemer nam bodo pomagali nadangeli Mihael, Gabrijel in Rafko.



PS3™
PlayStation 3



Igralna konzola PlayStation3 120 GB

Prepustite se domišljiji! Uživajte v igranju iger v Full HD ločljivosti, gledanju kristalno jasnih Blu-ray filmov, pregledovanju slik, brskanju po spletu (Wi-Fi, LAN) in poslušanju glasbe. Ta različica ima vgrajen trdi disk velikosti 120GB. Priložen je brezžični igralni plošček PS3 Dualshock 3 Wireless.

299,99 €



NINTENDO DSi XL



Igralna konzola Nintendo DSi XL

Nova konzola ima na voljo dva 10,2 cm zaslona. Uporabnikom omogoča enostavno gledanje in deljenje zabave z drugimi. Prednaložena programska oprema in igra igra, slovar Dictionary 6 in 1 s funkcijo kamere in brskalnik Nintendo DSi Browser, povezava Wi-Fi. Vključuje tudi dve spletni kameri.

189,99 €

PS3™
PlayStation 3

59,99 €



Igralni plošček Sony DualShock3 Wireless

Prvi plošček zasnovan na tehnologiji Bluetooth, ki združuje funkcijo vibriranja z možnostmi ploščkov serije SIXAXIS™ in tako ustvari pristnejše igralno doživetje, zaradi česar je prva izbira za vsakogar, ki želi doživeti najboljšo igralno izkušnjo na konzoli PlayStation3.



NINTENDO DSi

149,99 €



Igralna konzola Nintendo DSi

Prenosna konzola z dvema zaslonoma za prijetnejše in lažje igranje iger. Zelo kakovosten zvočniški sistem in prenovljeni čitalec pomnilniških kartic SD. Na voljo tudi v črni barvi.



S tretjim vedežem v seriji o strelnem orožju se zaključuje pot krogle. Aggressor predstavi kruto, filmske pompoznosti osvobojeno resnico, da se z marsikaterim zadetkom konča človeško življenje.

Lepega poletnega jutra 1. avgusta 1977 sta se v Baton Rougu v ameriški zvezni državi Louisiana policista Steve Chaney in Linda Lawrence rutinsko odpravila preverit prijavo o vlomu. Za vdrtimi vrati vrstne hiše sta v eni od sob naletela na 42-letnega Johna Jamesa Mulleryja. 180 cm visok, 90 kilogramov težak možakar z zajetno policijsko kartoteko je tamkaj v zasedi čakal na nekdanje dekle.

Mullery ni bil oborožen, zato sta ga policista najprej mirno pozvala, naj leže na tla. Nista pa vedela, da je bil pod močnim vplivom kokaina in PCPja. Namesto da bi se odzival na pozive, je skočil proti Chaneyu in med možema je prišlo do prerivanja za pištolo. Lawrencova je na partnerjev klic od blizu ustrelila in s kroglo naboja .38 special (kalibra 10 mm z votlo konico) napadalca zadela v levo zapestje. Toda njegov prijem ni popustil. Med prerivanjem je nekaj strelov letelo v zid, nakar je policistu končno uspelo pištolo izpuliti Mulleryju iz rok in nameriti vanj. Dve krogli sta ga zadeli v prsi, a brez učinka. Pobesneli nasilnež se je namesto tega usmeril proti presenečeni policistki in ji z močnim udarcem vzel revolver. Chaney tedaj zaradi nevarnosti, da bi zadel Lawrencovo, ni ponovno streljal. Mullery je s tem dobil čas, da jo je ustrelil v sredino prsi, da se je na mestu sesedla. Chaney se je zakadil v pobesneleža in ga še enkrat ustrelil v trebuh, a ta ni bil presunjen in je policista vrgel na drugi konec sobe. Tamkaj je imel mož postave čas, da s hitrim polnilnikom zopet nafila orožje. Napadalca je s prvim strelom nove polnitve zadel v solarni pleksus (sredina telesa) in Mullery se je končno opotekel. Chaney ga je prijel za lase, sprožil naslednji izstrelek od blizu v glavo in menil, da se je grozljivka končala, saj je hrust padel.

Ampak že po nekaj trenutkih se je zopet pobral. Sledila sta še dva strela v prsa in eden v trebuh – brez učinka. Mullery se je dokončno zrušil šele, ko ga je zadnja krogla iz bobniča zadela v medenični predel in mu zdrobila kolk. Umrl je zaradi izgube krvi kakih deset minut kasneje. Lindo Lawrence je krogla iz njenega lastnega orožja zadela v srce in jo hitro ubila. Bila je prva policistka v Louisiani, ki je umrla na dolžnosti.

Štorijo iz Baton Rouga danes predavajo na ameriških policijskih akademijah. Pomenljiva je, ker v isti sapi ponazori, kako vzdržljivo in hkrati krhko je človeško življenje. Johna Mulleryja je zadelo deset krogel, od tega devet v vitalne telesne predele, Lindo Lawrence samo ena. Pove, da je realnost strelnega orožja daleč od tiste, s katero nas futrajo filmi in igre. Ljudje, ki jih zadanejo streli, ne izvajajo teatraličnih plesnih manevrov, marveč se mrzlično borijo za življenje in, če so poškodbe prehude, umrejo. V igrah smo izstrelke vajeni enačiti s 'količino zdravja', ki jo odvzamejo sovražnikom. Kaj se dejansko zgodi ob zadetku, ni naša stvar – glavno, da vse šprica v rdečem odtenku. Tudi v televizijskih akcionerjih so zdrobljene kosti, počeni

želodci in večmesečna fizična ter psihična rehabilitacija večinoma na stranskem tiru. Da ne omenjam množice osirotelih otrok, ki ostanejo za krepnjenimi brezimnimi negativci. Dobri fantje rešetajo, slabi fantje padajo kot snopi in bognedaj, da bi kdo izvedel za podrobnosti. Rajo naj se lepo drži v okvirih boja dobrega proti zlemu, posledice pa omeji na groteskne internetne strani. In mladež bo, podobno kot pri borilnih veščinah, menila, da si frajer, če mahaš naokoli s pihalnikom.
Resnica je seveda precej manj rožnata.



● Malo žrtev strelnih ran umre v trenutkih po streljanju – večina jih podleže šele pozneje. Negibna telesa so bolj posledica šoka kot fizične škode.

Luknjice in luknje

Fikcija ponavadi riše boje, v katerih strel žrtev pošlje frčat po zraku, skozi vstopno rano pa lahko malone vidimo notranje organe. Večina teh predstav je gladko napačnih. Ni pogojev, da bi človeka zadetek iz navadne puške sam zase spravil iz ravnotežja, kaj šele, da bi ga kar tako podrl na tla. Že res, da izstrelki povzročajo grozljive rane, a te ne nastanejo kot posledica udarca, marveč osredotočenosti energije na majhno območje. Vzemimo naboj 5,56 x 45 mm NATO, ki ga uporabljajo naši soldatje za svoje jurišne puške F2000. Štirigramska krogla ima začetno hitrost okoli 950 m/s s kinetično energijo 1805 J. Recimo, da tarčo z maso 70 kilogramov zadene pri 750 m/s. Kot uči osnovnošolska fizika, ob tem nanjo prenese svojo gibalno količino in jo požene v gibanje s hitrostjo 4 cm/s. Kar je zelo malo in lahko človek prenese. Posameznik ne bi imel problema držati pred seboj jeklene plošče in prestrezati projektilov. Gibanje človeškega telesa ob zadetkih je zato zlasti posledica fizioloških refleksov in psihičnega šoka. Pomislite: če se specemo v prst, se roka urno premakne, torej ne bi ostali ravnodušni, če bi nam nekaj preluknjalo ledvice.



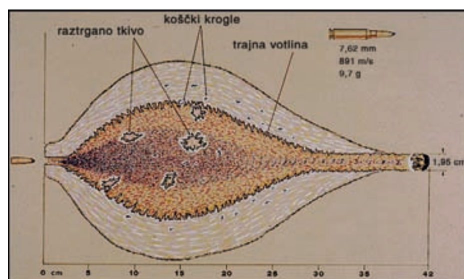
● Izstopne rane so praviloma občutno večje od vstopnih, zaradi česar bolj krvavijo. Tu značilna prestrelna poškodba z vojaškim pištolskim nabojem.

Naslednja zmota se tiče velikosti vstopnih ran. Te so namreč dokaj skladne s premerom krogle, kar pri prej omenjenem naboju pomeni največ 6 milimetrov široko luknjo. Vstopne rane poleg tega ne spuščajo privzeto gejzirjev rdeče tekočine in res obilno krvavijo le, če krogla v globini zadene pomembno žilo ali s krvjo napolnjen organ, denimo jetra ali vranico. Strelne rane so zato od zunaj ponavadi čisto nemesarska zadeva in ni čudež, da se uspejo skriti in jih najdejo šele pri obdukciji! Krvavi prizori iz filmov so taki, ker za simulacijo uporabljajo vrečke z rdečim polnilom, ki se na ukaz razpočijo.



● Saj ne, da prizori strelskih obračunov niso krvavi. A resna zunanja krvavitev se ponavadi začne šele, ko človek leži, in špricanja je kaj malo.

Obstajajo pa izjeme, ki se povečini tičejo strelov iz neposredne bližine. Tu pride do pojavov, ki na večji razdalji niso prisotni. V dogajanje se vključijo smodniški plini, ki sledijo krogli iz cevi, vdrejo v odprtino in jo razširijo. Pri močnejših orožjih, kot so puške, curek vročih plinov povzroči res grde odprte rane. Predstavljajte si, da bi nas najprej zadelo, nakar bi nam v rano zasadili petardo in jo prižgali. Večina grozljivih poškodb pri samomorih s streli v glavo je v resnici posledica delovanja smodniških plinov! (O izstopnih ranah glave pozneje.)



● Luknja je od zunaj sicer lahko videti majhna, toda slika v notranjosti telesa zna biti drugačna. Tako, kot tu kaže škoda ob zadetku krogle iz puške. Poleg tega tretjina materiala krogle ostane v tkivu.

Odprtina je takenako drugačna, če izstrelek tkivo zadane pod kotom, do česar pride iz več vzrokov. Kot smo zapisali v vedežu o balistiki, puškovno strelivo pri oddaljenosti nekaj metrov od cevi še precej niha okoli ravnovesne lege. Pri strelih iz bližine je zato mogoče, da projektil prileti poševno in napravi večjo raztrgano. Še pogosteje se te pojavijo, če kroglo na njeni poti kaj zmoti. Skrivanje za tankim zidom se zato lahko izkaže za slabšo idejo, kot če bi žrtev zadetek prejela direktno! Večina streliva na trgu namreč nima težav s prebijanjem predelnih sten in tako zmoten izstrelek lahko kasiramo pod kotom, rezultat pa bo grda vstopna poškodba. Posebno pogosti in nevarni so primeri, ko krogla na poti v telo najprej trešči v roko ali kak drug ud, saj ima po izstopu še dosti energije.
Najmanjša hitrost, ki jo mora projektil imeti, da prebije kožo, za klasične vrste streliva znaša od 60 do 80 m/s (primerjajte s hitrostjo ob ustju cevi zgoraj). Koža je namreč odpornejša od mišičevja. Hitrosti padajočih krogel, ki so bile izstreljene navpik v zrak, so ponavadi ravno na tej meji, zato tovrstni zadetki ne povzročijo resnejših poškodb. Seveda pa imamo problem, če pride do strela v izpostavljen del, denimo oko. Zračne puške dajemo danes v roke že otročadi, a svinčeni nabojček se lahko ob zadetku iz bližine v oko prebije prav do možganov!



● V filmih ljudje letajo po zraku, ker … je to pač zabavno gledati. In nič drugega. Čisto enako kot v kungfujskih filmih. Mimogrede, za vrečice z umetno krvjo ponavadi uporabljajo kar kondome.

Votline in votlinice

Krogla mesa ne reže z ostro konico, kot bi si kdo nemara mislil, marveč ga trga pred sabo. Pri udarcih s tako visoko hitrostjo se tkivo obnaša drugače, kot če vanj zarežeš z nožem. Zamislite si, kako je, če z roko potegnete po vodni gladini. Pred dlanjo je moč videti valove, ki se širijo naprej in ob straneh. Podobno se zgodi v telesu: izstrelek tkivo v prostoru pred seboj narива in trga ter pošilja po njem naprej in vstran udarni val. Ta ob poti krogle najprej ustvari tako imenovano začasno votlino (temporal cavity), ko je tkivo siloma odrinjeno vstran. Njene meje potem zanihajo nazaj proti poti izstrelka in se v 10 milisekundah po zadetku umirijo v položaj trajne votline v tkivu. Velikost votlin je odvisna od energije, ki jo projektil tkivu odda, in se od streliva do streliva zelo razlikuje.
Vojaški pištolski naboj 9 x 19 mm s polno kroglo ima maso med 5 in 10 grami, hitrost ob ustju cevi 400 m/s in energijo okoli 600 J – znatno manj kot pri puški. V mesu napravi trajno votlino, dočim je začasna zaradi majhne hitrosti neznatna. Enostavno, a ne? In tudi je, dokler se krogla ne začne prekopicevati!
Do tega kolebanja vselej pride, ko se izstrelku energija dovolj zmanjša, da izgubi stabilnost. Poudarka vredno dejstvo je, da mehko človeško tkivo ne spreminja smeri leta izstrelkov. Če krogla v telesu izgubi stabilnost, ne bo delala ovinkov, marveč se bo skušala prekopicniti. Ker se bo ob tem postavila pravokotno na pot, bo poškodba seveda hujša in začasna votlina velika. Omenjeni 9 mm izstrelek izgubi stabilnost



● Za simulacijo obnašanja krogel v telesu se danes zatekajo k balistični želatini – zdrizu podobne upornosti, kot jo ima mišičevje. Veliko teže je ponazoriti pot skozi notranje organe in kosti.



● V telesu zdrobljene krogle so videti grozljive. A upoštevati je treba, da imajo taki drobci mnogo manjšo prebojnost od nezdrobljive krogle.

šele po 20 centimetrih potovanja v mišičevju. Ker se spričo polne konice le malo deformira, ponavadi izstopi na drugi strani. Zaradi tega tarči ne preda vse energije, kar za samoobrambno strelivo ni optimalno. Zato je policijsko pištolsko strelivo močno drugačno od vojaškega. Glavna naloga miličniških nabojev je napadalca karseda hitro onesposobiti. Temu so namenjene krogle z votlo konico (hollow point). Pri leteh ima tkivo pri zadetku mnogo večjo upornost, zato se konica razširi oziroma 'zacveti'. S tem krogla tkivu prenese dosti več energije. Rezultat je znatna začasna votlina, ki ima lahko dvanajstkrat večji premer kot kaliber naboja, pa tudi trajna votlina ima premer zacvetele konice. Krogle z votlo konico cilju običajno predajo vso energijo in se v njem ustavijo. Ni pa to nujno in o tem bo več besed v zadnjih poglavjih.



● Naboji z votlo konico v postroju, na levi zloglasni winchester black talon. In ne, te krogle niso zadele zidu, saj do take razširitve konice pride v mehkem tkivu. Svinec pač ni ravno trdna kovina.

Hollow pointi so spričo načina delovanja povzročili mnogo burnih odzivov, saj naj bi povzročali 'grozljive rane', mnogo hujše od krogel s polno konico. V resnici se poškodbe zaradi njih po nevarnosti za življenje ne razlikujejo kaj prida od drugih. Je pa njihova uporaba vseeno omejena: vojske zveze NATO se držijo haaških konvencij iz let 1899 in 1907, ki hollow pointe v vojnem času prepovedujejo. Krogle s polno konico jim čisto ustrezajo, saj gre prevladujoča doktrina v smer, da je sovražnega vojaka bolje poškodovati kot ubiti. S tem namreč zaposliš njegove soborce, ki se morajo ukvarjati z njim. Še ena zanimivost: famozne 'dum-dumke', s katerimi se napačno označuje eksplozivne krogle, so bile v resnici prve krogle z votlo konico, ki so jih Britanci 1890 izdelovali v indijskem mestu Dum Dum! Prave eksplozivne krogle pištolskih in puškovnih kalibrov v telesu ne napravijo tako velike škode, da bi se odkupile za svojo splošno nezanesljivost. Tudi na črnem trgu jih je zato težko najti.



● Voda je čudna. Hitre krogle rada zdrobi in ustavi že po enem metru, medtem ko so počasne pištolske v njej nevarne še po več metrih.



● Na strelske obračune je vezana obilica urbanih mitov, ki so klasična žrtev Mythbusterjev. Ti so med drugim pokazali, da se krogle ne da ujeti z zobmi ali je ustaviti v pištoli tako, da vtakemo prst v cev. Okej, jaka znanost. Toda med drugim so spregledali, da imajo knjige in kovinski predmeti v žepih le neznatno možnost, da nas obvarujejo.

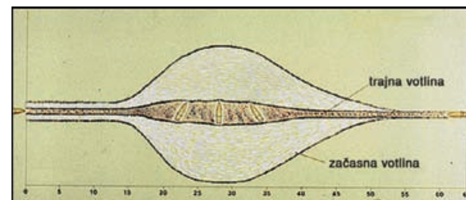
Kako varljiva zna biti nevarnost izstrelkov, ponazori puškovni naboj nizke moči, sloviti .22 long rifle (5,7 mm). Majhna krogla z energijo okoli 200 J res ni videti pošastna, a se pri zadetkih v kosti rada odbije. Večkrat. Dovolj je, da na poti zadene katero od vitalnih žil, pa bo žrtev hitro krepala. Pri atentatu na predsednika Ronalda Reagana 30. marca 1981 je slednjega ogrozila ravno krogla tega kalibra, ki se je odbila od utrjenega okna njegove limuzine, ga zadela v predel pod pazduho in se ustavila v pljučih nekaj centimetrov od srca. Mimogrede, bila je doma modificirana z eksplozivno polnitvijo iz svinčevega azida, ki pa je zatajil.

Prevali in prekuci

Soldatje na bojišču se soočajo z druge vrste poškodbami kot civilisti, saj se krogle avtomatskih pušk v telesu obnašajo drugače. Zaradi visoke hitrosti in energije v tkivu že same po sebi povzročajo znatno začasno votlino, poleg tega pa se zaradi dolžine veliko raje opotekajo. Taka krogla zna preval napraviti večkrat in s tem povzročiti opustošenje. Izjema je Natov že omenjeni naboj 5,56 x 45, ki se ne prekopicuje veliko. Zakaj? Ker ob tem hitro razpade. Tako je: najbolj razširjeno strelivo za jurišne puške na zahodu ima slavno lastnost, da gre v telesu na nebroj kosov, ki delajo more vojaškim kirurgom. Omeniti velja, da je razpad krogle edina priložnost, da do izraza pride vrtenje okoli vzdolžne osi. Slednje pri poti skozi tkivo nima vidne vloge, dokler se krogla ne zdrobi, pri čemer centrifugalna sila drobce razmeče naokoli.



● Zaščitni jopič energijo zadetka le prerazporedi na večje področje. Telo mora še vedno prenesti udarec, zato zlomljena rebra niso redkost.



● Nemara je neintuitivno, da so izstrelki v notranjosti telesa sposobni delati take prevale. Ampak ob energiji, ki jo premorejo, je zanje to malenkost.

Dotaknimo se še dveh vrst streliva. Prvo so šibre. Cilj zadene snop svinčenih krogel z majhno energijo, ki

ZAŠČITNI JOPIČI

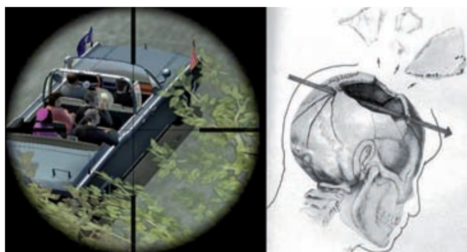
Skladno z razvojem pokalic se je razvijala zaščita. Sprva uborno, kajti pred prvo svetovno vojno in med njo so bili vsi mogoči kovinski oklepi dokaj nepraktični, čeprav so nekateri dejansko zaustavljali krogle iz pušk. Z njimi so bili praviloma opremljeni jurišni oddelki.

Realno so se zaščitna oblačila napovedala šele v drugi svetovni vojni. Tedaj so v uporabo prišli najlonski jopiči, ki so varovali pred drobci granat. Ker so jih zaradi velike mase v uporabo sprva dali pilotom bombnikov, so dobili naziv 'flak jackets' – flak je bil izraz za nemški protiletalski ogenj. Razvoj umetnih materialov na osnovi najlona se je nadaljeval skozi korejsko in vietnamsko vojno. Tam so oblačila dobili tudi navadni vojaki, a še vedno so ščitila le pred drobci ročnih granat in na razdalji pred šibkimi pištolskimi naboji sovjetskih brzostrelk, kakršna je bila PPŠ-41. V vietnamski džungli so bili poleg tega vroči in nerodni za nošnjo.



Preboj je prišel 1965 z razvojem kevlarja. Mama tega umetnega vlakna je Stephanie Kwolek, ki je pri podjetju DuPont iskala lažjo avtomobilsko gumo, da bi vozila porabila manj goriva. Več slojev kevlarja je uspešno zaustavljalo tedanje pištolsko strelivo in tudi danes je velik del zaščitnih jopičev (laično imenovanih neprebojni) izdelan na njegovi osnovi. Jopiči na osnovi umetnih vlaken pa sami po sebi ne ustavljajo puškovnih krogel. V ta namen v razdelke v njih vstavijo keramične plošče. Te ustavljajo navadno strelivo jurišnih pušk, medtem ko je pri protioklepnem vse skupaj precej manj gotovo. Razvoj tako pridno melje naprej, da bi pokril tudi ta področja.

vsaka zase ne povzroči omembe vredne začasne votline in ne prodrejo globoko. Problem je, da jih je na desetine in da je tarča podobna situ. Poškodbe notranjih organov so pomnožene, večja je verjetnost, da bo katera od šiber zadela pomembno žilo ali živec, medtem ko odstranjevanje ducatov kosov svinca iz telesa ni ravno užitek.



● **Ameriškega predsednika Johna F. Kennedyja je druga krogla zadela v zatilje in izstopila na čelu, udarni val pa je odnesel velik kos lobanje pravokotno glede na pot izstrelka.**

Bolj eksotično strelivo so puščični podkalibrski izstrelki (flechette). Njihovi specialnosti sta visoka hitrost in trdota, zaradi katere prebijajo zaščitne jopiče, medtem ko začno v telesu zaradi upornosti svojih krilc hitro spreminjati smer. Poškodbe zaradi njih sodijo med nevarnejše. Za civilni trg jih ne izdelujejo, pa tudi v vojskah so zaradi standardizacije klasičnih krogel redke. Uporabljali so jih na primer Američani v Vietnamu kot strelivo za šibrenice.



● **Krogle iz mušket so imele spričo oblike manjšo prebojnost od današnjih. Zato so raje ostajale v ljudeh, čeprav jih je bilo iz njih hkrati laže izbezati.**

Jetrca in bedra

Videli smo, kakšno škodo delajo krogle v mišicah, toda redkokdo umre od prestreljenega bicepsa. Resna nevarnost nastane, ko projektili srečajo žile, živce in notranje organe, ki se na zadetke odzivajo vsak po svoje. Najbolj nasrkajo jetra, ki jih razpenjanje začasne votline čisto zmrcvari – včasih že, če krogla samo švigne mimo. Ker jih je težavno šivati skupaj in se znajo regenerirati, kirurgi poškodovani del praviloma kar odrežejo. Na drugi strani so pljuča, ki s svojo ohlapno strukturo niso toliko občutljiva na začasne votline. Posebna sorta organov so oni s tekočinsko vsebino, kot so želodec, srce in do neke mere možgani, če se kot 'organ' štejejo skupaj z lobanjo. Udarni valovi, ki smo jih srečali v prejšnjih poglavjih, imajo namreč na te organe še posebej uničujoč vpliv. Vsi vemo, kaj se zgodi z balonom, polnim vode: ko vanj napravimo majhno luknjico, ga pritisk dobesedno razžene. Podobno se zgodi, ko krogla potuje skozi organ, poln tekočine: udarni val ima na izstopno odprtino eksploziven učinek, kar je glavni razlog, da imajo izstopne rane glave nemalokrat obliko ... manjkajoče lobanje, ker slednjo enostavno odpihne. Posebno poglavje so kosti. Te so za razliko od preostalega tkiva trdna snov in se namesto trganja drobijo. Koščki zdrobljene kosti nemalokrat postanejo sekundarni drobci, ki povzročajo dodatne poškodbe.



● **Pri strelnih ranah postane obseg poškodbe jasen šele tedaj, ko kirurgi pokukajo v notranjost in vidijo, kaj je krogla storila. Skrite krvavitve in zablodeli drobci so klasika.**

Najresnejša takojšnja nevarnost za ustreljenega je poškodba hrbtenjače in katere od bistvenih žil, torej arterij in ven v telesu ter femoralne arterije v stegnu in brahialne v nadlahti. Krvavitev iz femoralne arterije je ob odsotnosti oskrbe v nekaj minutah usodna, kar je poglavitni razlog za poskuse s stegenskimi deli zaščitnih jopičev. Krvavitve so večkrat notranje kot zunanje, posebej ob zadetkih v torzo (trup brez udov), kjer je dovolj prostora, kamor lahko kri odteka. Zabeleženi so primeri, da je žrtvi počasi puščala kri iz natrgane aorte v prsno votlino in je umrla v bolnišnici več ur po streljanju.

Skozi zgodovino so se s krvavitvami soočali na različne načine. Vse do 17. stoletja so v rane vlivali vrelo olje, da bi z izžiganjem (kavterizacijo) zaprli žile. Toda francoski kirurg Ambroise Pare se je v 16. stoletju tej praksi uprl in uvedel zapiranje s podvezo – žilo je ovil s cvirnom. V prvi svetovni vojni se je uveljavila praksa nadomeščanja izgubljene krvi s solnimi raztopinami in šele v drugi je stekla organizacija zalog krvi. Danes voske uporabljajo praške za hitro strjevanje krvi, ki jih ima na zalogi vsak sanitejec, ponekod tudi vojaki sami. Za izgubo krvi je bila glavna težava soldatov na fronti vselej okužba rane, ki se je največkrat končala z gangreno in amputacijo uda ali kar s smrtjo. Celo ko so v drugi svetovni vojni uvedli antibiotike, se problemi še zdaleč niso končali in velika skrb je potrebna še danes. Zanimiv je pristop vojaških kirurgov, ki strelnih ran včasih ne zaprejo takoj. Namesto tega jih oskrbijo in jih pustijo vsaj nekaj ur odprte, da kisik pomori bakterije klostridije, ki povzročajo gangreno.

Poškodbam živčevja in žil po nevarnosti sledi poškodba pljuč. Kljub temu, da zadetek vanje žrtve ne onesposobi takoj, je med najbolj smrtnimi, takoj za poškodbami vratu in glave. Poročilo ameriške vojske glede žrtev v vietnamski vojni je povedalo, da so zadetki v glavo in vrat povzročili 37,2 % umrlih, zadetki v prsni koš 36,4 % in zadetki v trebušni predel 9,2 %. Na civilnem področju s približno 40 % vodijo poškodbe možganov in hrbtenjače, po 25 % si delijo srce in pa večje arterije, preostanek gre poškodbam pljuč, jeter in preostalih notranjih organov. Poudariti velja, da so to podatki za moderni čas, ko je moč rane v trebušnem predelu v doglednem času oskrbeti. V zgodovini pa so zaradi infekcij in krvavitev v trebušno votlino pobrale znaten delež življenj. Vstopne rane so bile tedaj večje, saj so bili kalibri bolj gromozanski. Muškete iz napoleonskih časov so imele krogle premera tja do 20 mm in na razdaljah, do kamor so nesle, so bile posledice zadetka uničujoče. Nekdaj so bile torej strelne rane hujše od današnjih in bliže tistemu, kar vidimo v krvavih filmih.

Ko dandanes na urgencah poškodovance spravijo iz smrtne nevarnosti, so kirurgi soočeni predvsem z izzi-



● **Winchester black talon je postal razvpit, ker naj bi prebijal policijske jopiče in trgal kirurške rokavice. Nič od tega se ni izkazalo za resnico.**

TRAVME

Ena od kapric oboroženih spopadov je, da ne nasrka samo tisti, ki ga zadenejo, temveč mnogokrat tudi tisti, ki strelja. Človeškega življenja namreč ni lahko vzeti. Podatki kažejo, da je v drugi svetovni vojni le petina ameriških vojakov streljala sama od sebe. Tudi ko so bili prisotni častniki, je petina soldatov načrtno streljala mimo sovražnika. Civiliziran človek ima kljub svoji občasni neizmerni krutosti, recimo na fuzbalski tekmi, do ubijanja praviloma odpor. Večini ljudi streljanje na drugega človeka pusti resne psihične posledice.

Stres ob ubijanju se v oboroženem spopadu združi s stresom ob bojazni za življenje, ki ga doživi vsak, še tako izurjen vojak. Skupek tovrstnih psihičnih pritiskov (stresorjev) imenujemo bojni stres in ima lahko različne poteke ter posledice. Praviloma se po prvem srečanju z nevarnostjo psihično stanje stabilizira in vojak laže prenaša napore, toda ob dolgi izpostavljenosti se položaj skorajda obvezno zaostri in pojavijo se simptomi, ki onemogočijo bojno delovanje. Ti se večinoma prenesejo v mirnodobni čas in če se pojavljajo več kot pol leta po izpostavljenosti stresorju, jih imenujemo posttravmatski stresni sindrom (post-traumatic stress disorder – PTSD). Izraz označuje vse mogoče, od živčnosti do halucinacij, napadov panike, depresije in anksioznosti. Podobne simptome še leta trpijo tudi žrtve strelskih obračunov, kajti ob taki poškodbi je posameznik pahnjen v občutek skrajne nemoči, ki pusti trajne posledice, čeprav telesna poškodba ni bila kritična. Nemalokrat celo, če so krogle letele povsem mimo.



● **Rentgenska slika je seveda le del zgodbe, saj lahko pokaže kroglo, ne pa tudi njene poti. In s tem vsega opustošenja, ki ga je napravila.**

vom, kako iz telesa pobrati vse delce krogel. Ker so projektili kovinski, se obvezno pokažejo na rentgenski sliki, drug hec pa je njihova odstranitev. Če so zagozdeni med vretenca ali v kolk ob femoralni arteriji, predstavljajo izjemno tveganje, zato jih nemalokrat enostavno pustijo tam, saj bi s šarjenjem lahko povzročili več škode kot koristi. Primerov zastrupljenja s svincem zaradi krogle, ki je ostala v telesu, je bilo v zgodovini zelo malo.



Za poškodovance je važno, da čim prej dospejo v operacijsko dvorano. Od tod izjemni napori vojsk z zračnim prevozom in mobilnimi bolnišnicami.

Napadalci in žrtve

Kaj torej napravi človek, ki ga začnejo luknjati krogle? Ob zadetkih v srce je štorije hitro konec, ker so preživeli redki. Je pa treba poudariti, da smrt ni nujno hipna. V krvi v možganih je ob prekinitvi delovanja srca še vedno dovolj kisika za do deset sekund zavesti. Obstaja primer, ko je ustreljenemu roj šiber uničil srce, pa je še vedno tekel šestdeset metrov daleč, preden se je zgrudil. Podobno je z zadetki v aorto. Človek začne izgubljati zavest, ko je ob vsaj petino svoje krvi. Curek skozi pretrgano aorto v prsni koš toliknšno količino 'predela' v slabih desetih sekundah. Sledi najprej nezavest, ob nadaljnji krvavitvi smrt. Samosvoja so tudi poročanja o poškodbah glave, ki bi morale biti po vseh pravilih smrtne. Znano je, da poškodbe sprednjega možganskega režnja žrtve nemalokrat pustijo žive uro in več. To je posebej tragično pri samomorih, kjer oseba cev usmeri v usta, a nagne glavo preveč nazaj, zaradi česar si odpihne obraz, ne pa tudi poglavitnega dela možganov.
Kako se resno poškodovan človek obnaša v takih trenutkih, je praktično nemogoče napovedati. Psihični odziv je namreč loterija. Prav mogoče je, da človeka že en zadetek v nenevaren del telesa, na primer maščevje na trebuhu, šokira do te mere, da bo 'zamrznil' in bo nesposoben kakršnegakoli nadaljnjega delovanja. Spet drugega bo onesposobila bolečina, medtem



Sredina trupa je kraj, kamor bo izurjen strelec v sili najprej pošiljal krogle, sledila bo glava. To je osnova tako imenovanega 'mozambiškega drila'.



Svojčas so za ponazarjanje poškodb uporabljali predvsem prašiče in pse. Ker so morali biti ti med streljanjem še živi, so jih prej omamili.

ko bo tretji komajda opazil, da ga je karkoli zadelo. Psihični odziv je skupek bolečinskega šoka, travme zaradi izgube krvi in odzivov na strah pred napadom na življenje. Vsak posameznik se na take skrajne okoliščine odziva po svoje, je pa s treningom in kemičnimi substancami reakcijo mogoče zelo spremeniti. Slovit je obračun med agenti službe FBI in roparjema v Miamiju leta 1986. Zločinca sta bila pred svojimi podvigi zaposlena v vojski, eden celo v posebnih enotah. Slednji je spričo boljše izurjenosti in oborožitve uspel pred smrtjo ubiti dva agenta in resno raniti večino ostalih, čeprav ga je med bojem zadelo skupno dvanajst izstrelkov iz pištol in šibrenice.

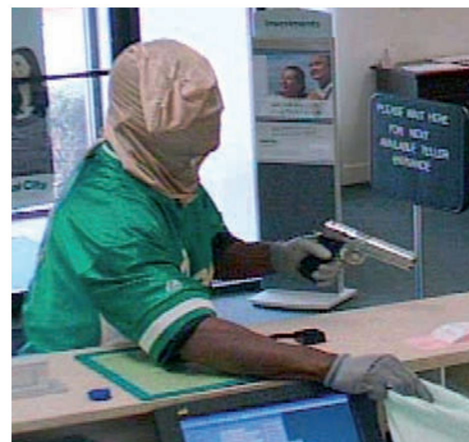


Posnetki atentata na predsednika Reagana 1981 pokažejo vso zmedo med takim dogajanjem. Premišljeno merjenje je tedaj praktično nemogoče.

V drugem primeru je močno zadrogirani ropar je vstopil v trgovino in začel s pištolo groziti prisotnim. Prodajalec je izrabil trenutek njegove nepozornosti in spod mize potegnil revolver, ustrelil in capina zadel. Nakar ga je bil primoran ustreliti še sedemnajstkrat (17x!) v predel prsi in glave, saj napadalec enostavno ni hotel pasti. Strelec je moral pri tem dvakrat zamenjati bobnič. Žrtev se lahko iz šoka tudi hitro ove. Pri atentatu na predsednika Harryja Trumana 1950 v Portoriku je eden od napadalcev policista Leslieja Coffelta trikrat zadel v predel prsnega koša in ga onesposobil. A medtem, ko je tolovaj pošiljal krogle proti drugim policistom, je ustreljeni prišel k sebi in napadalca ubil s strelom v glavo. Coffelt je štiri ure kasneje umrl v bolnišnici.
Se je ob vsej tej nepredvidljivosti sploh moč na kaj zanesti? S tem se ukvarja veda o zaustavitveni moči. Ta pove, da je daleč najpomembnejše mesto zadetka. Zares hipen učinek imajo le streli v hrbtenjačo in možgansko deblo, ki prekinejo signale v preostale dele telesa. Tisti v srce in glavne žile hitro povzročijo šok in nezavest zaradi prekinitve krvnega obtoka, toda izurjen napadalec ima še vedno vsaj nekaj sekund, da se odzove. Zadetki v predel pljuč dostikrat nimajo takojšnjega efekta, so pa velikokrat smrtni, medtem ko je s tistimi v trebuh obratno: povzročijo naravnost grozljive bolečine, a so manjkrat usodni. Seveda pa je natančno namerjanje, ko krogle že letijo po zraku, fikcija in stoodstotne zanesljivosti ne pozna noben boj. Še tako dobra tehnika ne pomaga dosti, ko sta orožje in strelivo nedorasla nalogi. 28. februarja 1997 sta se v Hollywoodu oborožena roparja Larry Phillips Jr. in Emil Matasareanu po ponesrečenem ropu spustila v boj z losangeleško policijo. V doma narejene zaščitne jopiče odeta, oborožena z avtomatskim orožjem in nafilana s pomirjevalom fenobarbitalom sta ranila sedemnajst ljudi. Kalvarijo je končala šele posebna enota, saj navadni policisti nalogi niso bili kos.
Pri policijskem delu se stremi h krogli, ki bo na cilju oddala vso energijo in s tem povzročila kar največ škode. Cilja ne sme prestreliti, da ne pride do poškodb naključnih opazovalcev. V zgodovini imamo množico primerov, ko je nekdo v samoobrambi kroglo poslal skozi vlomilca v drugega družinskega člana. Izstopne rane so sicer praviloma večje in krvavijo bolj od vstopnih, a to krvavenje je drugotnega pomena, ko gre za hitro onesposabljanje. Iztrelki z votlo konico so ljubljenci policije, vendar so muhasti. Vsak od njih je namreč po sestavi primeren za razširjanje pri določeni hitrosti. Prav mogoče je, da se krogla pri določeni hitrosti ne bo razširila in bo tarčo prestrelila, ali pa se bo razširila prehitro in se ustavila, ne da bi dosegla pomembne organe. Hollow pointi so poleg tega občutljivi na ovire na poti. Pri strelu skozi steklo, les ali celo debela oblačila material nemalokrat zamaši luknjo in prepreči razširjanje krogle.

Sreča in še enkrat sreča

Upam, da je obširni sestavek pokazal, kako daleč od popularne predstave je realnost poškodb s strelnim orožjem. Slednje je nemara manj brutalno od hladnega, ampak to velja predvsem za napadalca. Ta zgolj (vse prelahko) pritisne petelina, medtem ko so pred žrtvijo tedni ali meseci zdravljenja zaradi notranjih krvavitev, zdrobljenih kosti, raztrganih organov in grdega, grdega spomina. Če sploh preživi, seveda. Ni pomembno, ali jo je žrtev skupila pri bančnem ropu ali na fronti. Gre za živalski boj za življenje od trenutka, ko krogla predre kožo, do tedaj, ko dohtarji pokimajo ali odkimajo. Boj, ki je večinoma odvisen od dejavnikov, na katere posameznik nima znatnega vpliva, četudi je strelski ekspert. Avtomatska orožja dandanes take zgodbe spreminjajo v statistične številke, vendar to ne zmanjša pomembnosti nobene od njih. Pa čeprav je od zunaj videti, kot da se je nek falot pomazal z marmelado in se hkrati spotaknil. Mir z vami.



Filmi so eno, kruta realnost drugo. Za slednjo velja, da se lahko pripeti vsakomur. Ključno pa je zavedati se, da zadetek ne pomeni nujno smrti.

www.bolha.com/laguna

10 Let

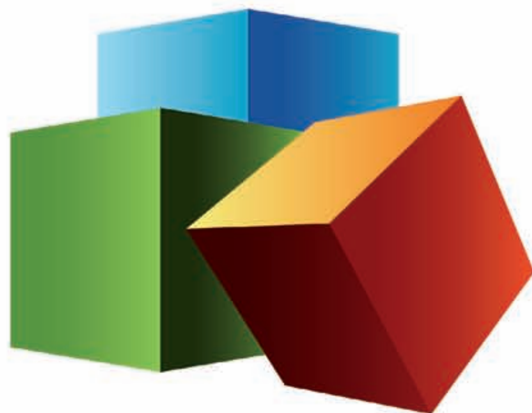
www.bolha.com

Za kopanje na Laguni si zagotovite

30% popust

z Bolha.com kuponom

Bolha.com
KOPALNI TORKI
na Laguni



Več info: www.bolha.com/laguna ali na recepciji kopališča Laguna

bolha.com
trg mnogih priložnosti



Čebelica leti z neba, leti, leti vse niže, vse niže in vse bliže, a Quattro pičit se ne da.

Vsako leto beremo, kako čebele izumirajo in da bo po njih izginil tudi človek. Krivci so baje kmetje s svojimi pesticidi, hude zime, bolezni in globalno segrevanje. Pa je vse to res? Dejstvo je, da je javnost premalo poučena o žuželki, ki jo visoko cenimo že od pradavnine. Zato odkrijmo tančico ignorance.

Kako čebele delajo med?

Čebele se po latinsko imenujejo Apis mellifera. Apis je latinska beseda za čebelo, dočim mellifera pomeni medonosec. Toda ime je napačno, saj živalice medu ne nabirajo. Od cveta do sveta letajo zaradi sladkega nektarja (tekočine, ki jo izločajo rastline, da bi privabile žuželke opraševalke), ob čemer se jim na dlačice prime pelod (cvetni prah iliti rastlinska sperma). Zato so pomembne za spolno življenje rastlin žužkocvetk. Isto nalogo prav tako opravljajo njihovi sorodniki čmrlji. Napako v poimenovanju je Karl Linne, prav tisti, ki si je izmislil standardizirana latinska poimenovanja živali in rastlin, spoznal in poskusil čebelo preimenovati v Apis mellifica, a se je ime že prijelo.
Kako pa nastane med? Če bi bil pujs, bi rekel, da je sladka tekočina čebelje kozlanje. Nektar čebele spravijo v svoj medeni želodček in ga v panju, obogatenega z encimi in prebavnimi sokovi, izbljuvajo v celico v satu. Toda s tem postopek ni končan. Ker je napol prebavljeni nektar bogat z vodo, ga sušijo tako, da nad satom mahajo s krili. Odvečna voda izhlapi in ostane gosta, zlatorjava tekočina. Tako pripravljen med je namenjen za hude dni, ko čebele ne morejo na pašo, in kot zaloga energije za pozno jesen, ko cvetja ni več. Pozimi čebele namreč otrpnejo in hrane ne potrebujejo. V naravi ne domujejo v panjih, ampak si gnezda gradijo same. Za razliko od os in sršenov njihova gnezda niso izpostavljena, marveč poiščejo luknje v skalah ali drevesne dupline, nakar vhod zadelajo. To je važno iz dveh razlogov: obrambe pred napadalci in vzdrževanja temperature v panju.
Ljudje so kmalu odkrili, da je med poslastica. Ker pa je lazenje po gozdovih in skalah zoprno, so že v starem Egiptu začeli postavljati prve umetne panje. Sprva iz votlih drevesnih debel, kasneje iz pletenih košar. Do 18. stoletja se zadeve niso kaj dosti spremenile. Še največ so na čebelarstvu delali samostani, ne toliko zaradi medu kot zaradi voska, ki so ga potrebovali za sveče. Prvi preskok je bila uvedba okvirjev za panje. Čebele so na nastavljenem okvirju, opremljenem z žicami, zgradile raven sat, ki ga je čebelar lahko potegnil iz panja in jim vrnil praznega. Tako je ohranil čebeljo družino, ki je pri starih načinih čebelarjenja ob točenju medu šla rakom žvižgat. Danes medonosne čebele proizvedejo toliko medu, da ga lahko točimo brez skrbi, le zadnjo pašo jim pustimo. Zato tudi poznamo sezonske medove. Spomladi akacijevega in cvetličnega, proti jeseni pa kostanjevega in gozdnega, ki sta dosti bolj grenka in ne ljudem ne čebelam ne gresta toliko v slast.

Ima vsak čebelnjak samo eno matico?

Ureditev čebelje družine verjetno poznate. Na vrhu je matica, ki leže jajčeca, nakar je tu kopica delavk in nekaj trotov. S stališča genov razlike med vladarico in podložnicami ni. Mati je le posledica drugačnega režima hranjenja in bivanja v posebej narejeni celici, matičnjaku. Troti nastanejo iz neoplojenih jajčec, torej so haploidni. Družina se odloči vzgojiti matico le, ko je stara kraljica na robu smrti oziroma je poginila ali pa je čebelja družina postala tako močna, da v panju ni več prostora. Ko se to zgodi, delavke zgradijo matičnjak in ličinko v njem zalijejo z matičnim mlečkom. Tega iz posebne žleze izločajo vse proletarke. Fizikalska zalega ga dobi le tridnevno zalogo in se razvijajo tri tedne, troti pa še tri dni zraven, dočim ga ima matica na voljo ves čas razvoja, ki znaša šestnajst dni.
Včasih pričnejo čebele delati matičnjake prezgodaj. Te celice kraljica kojci uniči. Naj se ve, kdo ima komando! Drugače je v močnih družinah, ki imajo lahko skoraj sto tisoč delavk. Takrat matica dovoli vzgojo konkurentke, nakar se mlada kraljična z delom družine poda iskat srečo v svet. Pravimo, da matica roji. Med rojenjem jo troti oplodijo z zalogo semena za vse življenje. Ko pristane, se delavke nagrmadijo okoli nje, da jo zaščitijo. V naravi si potem poiščejo gnezdo, danes pa pride mimo čebelar, jih otrese in pospravi v nov panj. Tega matica običajno ne zapusti nikdar več. Je pa zato izjemno dolgoživa. Ponavadi živi tri do pet let, niso redki celo primeri, ko jih je učakala osem. Starost matice je problem, ker začne leči neoplojena jajčeca, iz katerih se razvijejo samo troti. Delavke po drugi strani živijo le nekaj tednov, razen jesenskega legla, ki mora preživeti zimo. Troti so še večji nesrečniki. Poginejo kmalu po parjenju, redke preživele pa pred zimo izženejo v smrt.
Matica leže jajčeca, dočim je za trote nekoč veljalo, da ne počnejo ničesar razen oploditve, danes pa ugotavljajo, da o njih vemo precej malo. Ni še jasno, zakaj imajo dvakrat večje oči od delavk, vsekakor pa pomagajo pri vzdrževanju temperature v panju in se samomorilsko zaganjajo v vsiljivce, četudi nimajo žela. Delavke imajo po drugi strani natanko določen urnik, nekako tako kot Sneti. Prva dva dneva čistijo satje, nato devet dni delujejo kot hraniteljice ličink, medtem ko zadnjih pet dni v panju preživijo kot izdelovalke satja. Žleze, iz katerih izločajo vosek, imajo med zadnjimi štirimi členi zadka. Osemnajsti dan izletijo iz panja na pašo in to počno do konca življenja. Štorija o tem, kako čebele vedno najdejo svoj panj, iz trte izvita. Letanje v druge panje je skorajda pravilo, še posebej, ker stražarke spustijo noter vsako živalco, ki je obložena s pelodom. Gosti, ki prinašajo dobrote, so vedno dobrodošli.

Res obstaja Janševa čebela?

Veste, kaj imamo s čebelami skupnega Slovenci? I, Janšo! Pa ne Janeza, marveč Antona. Ta gospod je namreč za časa rajnke Avstrije odkril veliko veselje do čebel in vzgojil podvrsto Apis mellifera carnica, po naše kranjsko sivko, ki velja za eno najbolj pridnih in hkrati pohlevnih čebel. Njegovo delo je zapazila Marija Terezija in knjigo zapovedala kot del obveznega učnega načrta za vse čebelarje, Anton pa je smel čebelariti kar v kraljičinih vrtovih. Ker je bil nadarjen slikar, je verjetno odgovoren še za en kos slovenske folklore – panjske končnice. Te je poslikaval z motivi iz ljudskega izročila. Njegov panj se od sodobnega, ki je v rabi danes, razlikuje kaj malo. Lahko ga vidite v čebelarskem muzeju v Radovljici.
Okej, povedal sem vse razen tega, zakaj čebele izginjajo. Povprašal sem enega večjih slovenskih čebelarskih strokovnajkov, ki je rekel takole. Pesticidi, bolezni in podobne neprilike sicer imajo znaten vpliv, a največji problem je v pomanjkanju čebelarskega znanja, zaradi česar najbolj trpi ravno jesenska zalega. Le-ta mora imeti na zalogi dovolj kvalitetne hrane, kar ni le sladkana voda, kot počno nekateri! Poleg tega je nujno poskrbeti, da temperatura v čebelnjaku pozimi ne pade preveč. Le tako bo spomladi družina dovolj močna, da lahko nadaljuje delo. Smrt ene družine od desetih je baje povsem normalna, a če si vse naredil, kot je treba, ti jih bo rojilo vsaj pet, pesticidi gor ali dol. Kot vedno pri delu z naravo, moraš biti torej v prvi vrsti dober gospodar. In točno to je učil že pred dvema stoletjema tudi Anton Janša.
Če ga drugi čebelarji poslušajo, me ni več strah za obstoj naše vrste, naj senzacionalisti še tako bijejo plat zvona. Kaj pa ubijalske čebele? Eh, naj se z njimi ukvarjajo Američani, kaj so jih vzgojili. Pri nas jih ni.



Čebelice ne prenašajo peloda samo v koških na zadnjih nogah, marvec se oprijema dlačic po vsem telesu. Z njim nato oprašujejo obiskane cvetove.

Že več kot leto dni je nekje v ozadju misli razgledanega igralca prisoten rahlo skrivnostni cloud gaming. Igranje v oblaku je eden tistih pojmov, ki kanijo definirati, kako bomo špile nažigali v tem desetletju. Enostavno rečeno gre za idejo, da vsi izračuni glede grafike, fizike, zvoka, vmesnika in ostalih sestavnih delov igre potekajo v oddaljenem strežniku, nakar se podatki bliskovito pretakajo po internetni povezavi. Na svojem koncu imaš računalnik ali, v bližnji prihodnosti, obtelevizorsko škatlo (set-top box), ki sprejema informacije s strežnika in mu posredujeta tvoje nadzorne vnose. Oglaševana prednost tega je, da tvojemu hardveru ni treba ničesar izračunavati. Poleg tega ni namestitve, trdi in drugačni diski niso potrebni in igrati lahko začneš takoj, ko se prijaviš v sistem.

Verjetno se strinjamo, da ideja na prvi pogled suva. V praksi pa se ni izkazala za sveti gral. Prvi tovrstni servis, Gaikai, nad katerim bdi Dave Perry (Earthworm Jim, MDK), še ni štartal. Drugi, OnLive klican in na E3ju širše prikazan, pa ne dosega obljubljenega v tej meri, da bi štel kot uspeh. Praktična poročila iz Amerike, kjer je OnLive zazdaj edino dosegljiv, govorijo o treh temeljnih težavah. Prvič, da je kvaliteta grafike zaznavno nižja kot na računalniku ali konzoli, ki igro poganja lokalno. Temu gre verjeti, kajti podatki z OnLivovih strežnikov prihajajo v obliki videa s hitrostjo približno 5 megabitov na sekundo. To je že v teoriji dosti premalo, da bi v trenutno uporabljeni ločljivosti 720p (1280 x 720) dosegli vsaj enako kakovost podobe. Servis sicer uporablja trike, ampak kakorkoli obrneš, slika mora trpeti. Da ne omenjam zvoka, ki prav tako zahteva pasovno širino. Drugi problem je število sličic na sekundo, ki v dosti naslovih niha. Obljubljajo stalnih 60 sličic na sekundo, a to je razumljivo larifari. In tretji hakeljc je odzivnost. Ta naj bi bila presenetljivo na nivoju, vendar le relativno glede na to, da igraš daljinsko. Govorimo o 150 do 200 milisekundah laga, kar je za kakorkoli resno igranje pošastno. S tem, da to velja za puščavništvo, za golo dejanje zaznavanja tvojih vnosov in prikaza na zaslonu, in z joypadom. Kaj šele, če bi prišteli zamik za multiplayersko povezovanje, saj to zahteva dodatne podatke v streamu in ob tako nagnetenem prometu gotovo ne vpliva blagodejno. Ali upoštevali mnenja, da jo miška odnese veliko slabše. S tem, da so testi potekali na optičnih povezavah s hitrostjo 25 mbps v karseda idealnih pogojih.

To pa še ni vse, zaradi česar ni treba objokavati dejstva, da OnLive še lep čas ne bo dostopen v naših logih, če sploh bo. (Zaenkrat so načrti le za Veliko Britanijo in Belgijo.) Dokler ne dajo na trg zelo poceni obtelevizorske šatulje, za OnLive potrebuješ dokaj nešvoh računalo. Priporočene zahteve so dvojedrni procesor in Windows XP, Vista ali 7, kar eliminira cenene prastare škatle. Če že imaš dvojedrnik, imaš tudi ustrezno plato, kar pomeni, da ubodeš grafično kartuljo za sto evrov in v 1280 špilaš gladkeje ter bolje kot z OnLivom. Fakt je namreč, da za normalno gladkost v dokaj visokih ločljivostih še zdaleč ne potrebuješ super turbo računalnika in da ti evrski jurček kupi pošten sistem s 24-palčnim monitorjem vred. Ali pa greš po PS3 ali xbox za okrog 300 evrov.

Še to je treba vedeti, da so igre v OnLivu neotipljive in jih za omejen čas samo najameš, ne pa kupiš. Mesečna naročnina sega od 5 do 15 dolarjev, odvisno od tega, kako zgodaj požegnaš sistem, in ne pokriva špilov, kot so Splinter Cell: Conviction, Lego Harry Potter, Prince of Persia: The Forgotten Sands, Burnout Paradise, Unreal Tournament 3, Batman: Arkham Asylum, Assassin's Creed 2 in World of Goo. Zanje je treba plačati posebej in jih najameš za tri dni, pet dni ali do izteka naročninskega obdobja, ki se zazdaj na srečo ne konča pred letom 2013. Za prvo opcijo plačaš 5 dolarjev, za drugo kakih 8 in za tretjo polno ceno, od 20 do 60 dolarjev. Nižja cena za nekajdnevni rental ni slaba ideja, a v vsakem primeru špili niso tvoji. Še več, pri sebi jih nimaš niti v digitalni obliki, temveč si v celoti odvisen od firme bogu iza leđa. Spreminjanje vsebine v slogu modov? Njet. Shranjeni položaji? Le na oddaljenih serverjih. Sandokanstvo? Nak. Lastništvo iger? Preberi pogodbo EULA. Težave z netom? Jebiga. Firma propade? Izvoli k advokatu. Sam ne pristajam na tako omejevanje, nižje plačilo za pardnevni najem gor ali dol. Kaj šele, če upoštevam, da igralna izkušnja ni boljša, kot bi jo dobil na cenovno dokaj primerljivem lokalnem hardveru. Nasprotno.

Na veliko opevani cloud gaming se mi zdi v povojih in nevzburljiv. Okej, mogoče bo kul, ko bomo vsi na optiki, a to ne bo prej kot v nekaj letih. In celo tedaj še največ obetov vidim v napovedanem set-top boxu, če bo poceni in bo deloval po obljubah, ter v streamanju vsebine na naprave, kot je ipad, s katerimi bi lahko nato igrali World of Warcraft na avtobusu ter sekretu. Prihodnost je igranje v oblaku ... smradu!

Sneti



Punca je presenečena, ker igre množično izhajajo poleti, bradavički pa se ji radovedno postavljata pokonci ob Starcraftu 2, ki pride 27. julija. Kaj se dogaja še niže, prepuščamo domišljiji.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. 2010 FIFA WORLD CUP	78
03. DRAGON AGE: ORIGINS	92
04. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
05. WORLD OF WARCRAFT	666
06. ASSASSIN'S CREED 2	88
07. HALF-LIFE 2	94
08. GRAND THEFT AUTO 4	92
09. LEFT 4 DEAD 2	89
10. GOD OF WAR 3	88

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, STARCRAFT 2, MAFIA II, GRAN TURISMO 5

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Nada Potočnik iz Kopra
- Mitja Felker iz Prekmurja (Just Cause 2)

Kaj ima sto nog, je brez sramne dlake in se dere "FSF YUO FEKCUN NOBIE BULSHO×T PLAAYER I FKCEN OWEN YU W TEH COLTE ON DDE_DUSRT!!11"? Vrsta za turnir v CS.

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. WORLD OF WARCRAFT (PC)
02. FIFA 10 (PC)
03. 2010 FIFA WORLD CUP (PS3)
04. MODERN WARFARE 2 (PC)
05. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
06. SIMS 3: AMBITIONS (PC)
07. BF: BAD COMPANY 2 (PC)
08. GOD OF WAR COLL. (PS3)
09. GTA: EPISODES (PC)
10. ASSASSINS'S CREED 2 (PC)

Sponzor naj prodajanih:

Singularity

Veš ...” je rekla najdražja, ko sem se na potapljajoči se ladji bojeval s krvoločnimi monstrumi. Oboji smo spuščali čudne zvoke.

Nisem vedel. Ampak zdelo se mi je, da bo nekaj ostro obzervirala.

“... nekaj čisto takega si pa že igral.”

Ni mi visela za ritjo pol ure. Pristopila je, pogledala na monitor in flop – v zraku je visela analiza, ki ji ni moč oporekati. Nekaj čisto takega sem neovrgljivo zares že igral. Singularity, nova igra nekdaj kultne skupine Raven Software (pomnite Shadowcaster, Hexen in Elite Force?), je namreč zmes očitnih vplivov. Avtorji so vzeli obilico Half-Lifa 2, pajsnili dobršen kos F.E.A.R.a, šli k vodnjaku po glaž Bioshocka in maso začinili s par lastnimi domislicami. Zdaj se iz pečice širi vonj po sicer kratkočasni, tekoči streljaški izkušnji, ki pa se ne uvršča med najboljše in nad katero bodo še najbolj navdušeni zelenci. Tisti, ki nočejo visoke težavnosti in pretiranega kompliciranja ter ne poznajo mojstrovin, na katere se Singularity opira. Je bilo kaj drugače pri Ravenovem prejšnjem izdelku, novodobnem Wolfensteinu (J194, 78), ki sem mu takisto očital manko originalnosti? Nak. Krokarji radi zobajo znana semena.

Občutek familiarnosti te ne prevzame takoj, ko po nesreči s helikopterjem prideš k sebi na obali sovjetskega otoka Katorga-12. Piše se leto 2010, a ne tako, kot ga poznamo, saj so ruski poskusi s časom in sintetičnim kemijskim elementom E99 privedli do alternativne zgodovine, v kateri hladna vojna še vedno traja. (Kaj alternativna zgodovina je, izveš z vedežem v Jokerju 175, ki ima na stranki zaporedno številko 4590.) Si ameriški soldat Nate Renko, ki ga oblasti pošljejo raziskat čudnosti na tem kraju. Ni ti treba dolgo štefnjati okoli, da ugotoviš, da je šlo nekaj hudo narobe. Skrivnostni otok v Beringovem morju je usran in razdejan, redki preživeli so prestrašeni in veliko več kot njih je napol pojedenih trupel. Kmalu naletiš na krivce za gostijo, mutantske zombaklje, ki jih postreljaš. A to ni nič v primerjavi z znanstvenofantastičnim onegajem, ki si ga po najdbi pritrdiš na roko in odtlej predstavlja bistveno orodje za napredek. Gre za TMD iliti Time Manipulation Device – napravo za upravljanje s časom. Ta je na otoku namreč nestabilen, saj na mnogih krajih preskakuje med letoma 1950 in 2010, kar boš izkoristil za razkritje komunajzarskih malopridnosti.

Sliši se kot nekaj iz slabega stripa in zgodbe dejansko ne bi mogel označiti za nekaj, kar si zasluži ugledati luč dneva izven šundovskih papirnatih snopičev za dvanajstletnike. Saj ima nekaj svarilnih podtonov glede tehnologije, ki nas bo odrešila, in svetla točka so trije različni konci. A to ni Half-Lifov in Bioshockov nivo. Je pa res, da se fabula ne obira, marveč brzi skozi stilistično dodelane filmske animacije brez trohice govora in s srčkom narejene dramske pogovore. V njih srečuješ ljudi, ki te zavzeto terajo dalje, kot so glavni negativec v podobi stasitega moskovskega generala, sumljivi znanstvenik in gverilska bojevnica. Še zanimiveje je, da z neobveznim brskanjem po okolici spoznavaš krute usode ljudi. To počneš z bioshockovskim poslušanjem magnetofonskih trakov, branjem zapiskov in gledanjem falloutovsko ironičnih propagandnih filmčkov, kar je narejeno dosti bolje kot krovna štorija. S tem osebe, katerih kri in čreva so razmazana čez zidove, spet dobijo obraze.

Vidiš, Singularity ima rad škrlatno tesnobo, polno izmaličenosti ter smrti, ki se sem in tja prevesi v grozo. Ampak ne take sorte, ki bi je še ne srečali, marveč taiste, ki smo jo doživeli v HL2 in S.T.R.A.H.u. Čeprav se ti na nekaj mestih pridruži oborožen kompanjon, si zvečine sam in se potikaš po temačnih kovinskih hodnikih, razpadlih sobanah ter smrdljivih kanalizacijskih jaških. Del napadalnih sil tvorijo normalni uniformirani vojaki, nadgrajeni z oklepljenimi, snajperskimi, ščitonosnimi in mitralješkimi variantami. A pred tvojimi krepelci, kjer se začetnima revolverju in strojnici pridružijo ostrostrelka z možnostjo upočasnitve časa, šrotarica, granatomet, rotirajoči top in kul krepelce, ki omogoča daljinsko vodenje krogle v letu, se zvrsti neprimerno več odurnih pošastkov, posledic izkrivljenih eksperimentov z E99. Spočetni zombaklji se obogatijo z modrimi mutanti, ki med tekom izginjajo in se vnovič pojavljajo, masovno napadajočo žuželkasto zalego, rastlinoidnimi pajki velikosti tovor-



Največ je takihle direktnih bojev. Včasih te pahnejo v ostrostrelske sekvence, ničesar pa ne šofiraš. Malo tudi tiholaziš, čeprav zelo površno.



Time manipulation device v bleščavi akciji. Za sestavo vlaka ni treba storiti drugega kot tiščati gumb. Od gizmeljna sem pričakoval več.

njaka, zobatimi faturji in še čim. Med drugim z dvema šefoma, ki pa nista nič posebnega.

Še huje, sta krepko že videna – kot skorajda vse ostalo. Tako krepela in sovražniki kot okolica ter situacije imajo čez ude, čela in riti z velikimi črkami napisano "JEST SM IZ HEFLAJFA DVE PA FIRA." Iz F.E.A.R.a so direktno vzete nakaze in krvave srage po stenah, enako je razpadanje teles, povzeli so povečavo čez muho in sunili infarktne momente ter občutek, da te bo v samotnih hodnikih nekaj zdaj zdaj popadlo za vrat. Le da ni Alme. Half-Life 2 pa je bil nezgrešljiv boter številnim situacijam, od zadihanega čakanja na dvigalo, ki je v Valvovi igri dosti boljše, do vragolij na vlakovnih kompozicijah, soban, tekstur in načina, kako te liki z visokih položajev kličejo k sebi. Itak so osebe videti, kot da so iz Mesta 17. Katorga-12, City 17, vzhodnoevropejskost ... Hm, hm.

Ne govorim torej o poklonih, govorim o kopiranciji, ki ni na isti stopnji kot izvirniki. A Singularity ne pozna takega poudarka na grozi kot F.E.A.R, zato s tega vidika kljub ježenju kože ni enako učinkovit, ter ne vsebuje odprtega sveta iz Half-Life 2, saj je premočrten. Svoboden si le toliko, da stikaš po stranskih sobah in omaricah, kjer najdeš pakete prve pomoči (zanimivo, da ni samoobnavljajočega se zdravja), municijo, kosce elementa E99 ter kufre za nadgradnjo orožij. Z njimi ubojitim sredstvom pri terminalih izboljšaš moč, velikost nabojnika in hitrost polnjenja, z delci E99 pa si zvečaš zdravje, podaljšaš šprint in slično. No ja, vse to ima bore malo konkretnih posledic, saj je Singularity celo na najvišji od treh težavnosti precej lahka igra, ki ne zahteva dosti več od temeljnega manevriranja v prostoru in kolikor-toliko preciznega rešetanja. Monstrumi so neumni kot noč, tu ni presenečenja. Drugače je z vojaki, katerih umetna pamet ni na nivoju B.O.-J.A.Z.N.I.. Se skrivajo in moč jih je obstreliti, da odšepajo, toda na splošno nudijo malo odpora. Manjka presenečenj, kot je kak velerobot, in s taktičnega vidika so nivoji precej enostavni. Če že umreš, pa znaš spoznati, da je marsikaka nadaljevalna točka postavljena trapasto, dočim lastnega snemanja in včitavanja pozicije ni.

Half-Life 2 je bil navdih za še eno zadevo, in sicer za gizmo na tvoji roki, ki ga uporabljaš za manipulacijo časa in prostora. V slednjem pomenu napravca deluje kot gravity gun iz HL2, kar pomeni, da lahko potegneš k sebi predmete in jih držiš v zraku, nakar jih prestaviš ali odvržeš. Recimo eksplozivne sode, s katerimi zakuriš sovražnike ali jih prestrežeš med letom proti tebi, kar velja tudi za uletavajoče bombe in rakete. Ali pa dvigneš zaboj, na katerega skočiš in tako dosežeš višjo polico. Neumno je seveda, da se lik v prvoosebni streljanki leta 2010 ne zna z rokami oprijeti za rob in se potegniti navzgor, tako da še vedno hopsa okoli kot idiotska kobilica. Ampak tako pač v špilih je in Raven niso tisti, ki bodo spreminjali železnosrajčno navado.

Da jim manjka idej, kaže tudi upravljanje s časom, ključna sposobnost rokavice TMD in tisti element, po katerem naj bi se špil ločil od vzornic. Če misliš, da se boš po mili volji selil v preteklost in tam radiral sovrage, da se ne bi pojavili v sedanjosti, ter reševal dvojnostne puzle, se motiš. Time Manipulation Device je osupljivo vsakdanja reč, ki jo uporabiš natanko tedaj, ko dizajnerji to hočejo, in za precej banalne cilje. Naletiš recimo na podrte stopnice, ki jih s pritiskom na gumb postaviš nazaj, postaraš trezor, da se odpre, obnoviš tablo ali razširiš vnaprej določeno razpoko v času. Potem stopiš skoznjo, pobiješ vse in greš nazaj pri naslednji razpoki. Še največ pameti zahteva postopek, da zaboj razrušiš, ga s fizikalno manipulacijo premakneš pod delno odprta garažna vrata in ga obnoviš, da se duri dvignejo. Potencial TMDja je bil vsekakor dosti večji.

Vendar je Singularity kljub neizkoriščenostim zabaven in kar napet. Predvsem se vidi, da Raven namesto izvirnosti obvladajo tempo in vzdušje. Boji in obdobja raziskovanja se lepo menjavajo, prihajajo novi pošastki, dobivaš sveža krepelca, preoblikuje se okolica, ki doseže višek na razpadajočem tankerju v zadnji tretjini približno osemurne izkušnje, obdobja varljive mirnosti pa rada odstopajo prostor fini srhljivosti, ki jo spretno podkrepi glasba. Ali njena odsotnost, brrr. Kljub ne prav dobri silicijevi inteligenci so boji dinamični, predvsem ker omogočajo veliko pristopov, po čemer Singularity spomni na Bioshockovo plazmidsko pregibnost. Lahko uporabljaš poljubna orožja, ki se razlikujejo po dometu in učinku, brezglavo trosenje svinca pa ni priporočljivo, saj krepelca hitro porabljajo omejene nabojnike, katerih s sabo ne moreš vlačiti dosti. Lahko se zatečeš k fizikalnim manipulacijam, kot sta metanje sodov in prestrezanje izstrelkov. Lahko pljuneš kroglo, s katero ustaviš čas (drugod z njo ustaviš orjaške ventilatorje, kar je očitneje od LaToyinih joškov). V spopadu od blizu lahko uporabiš sunek energije, ki sovražnika krvavo razčetveri in odfedra deset metrov nazaj. Ali pa enega od nasprotnikov spremeniš v zombaklja, ki ustvari zmedo med ostalimi, in časovno razdreš zaklone, v katerih tičijo. Saj ne, da enostavni ratatata z daljave ne deluje. Še preveč je efektiven. Toda možnosti imaš. Pravzaprav je bojev premalo, saj bi nič ne škodilo, če bi bilo na njihov račun manj štorijalnih sekvenc in strašenja.

Takisto bi lahko poskrbeli za boljšo grafiko, saj starejša verzija Unrealovega srčka izrisuje nekam utrujene vizuale (žrtev hkratnega razvoja za PC, xbox 360 in PS3?), odpravili hrošče, ki znajo zatreti nalaganje tekstur in 5.1-zvok, ter vnesli boljše internetno večigralstvo za deset sodelujočih. Saj ne, da obstoječe nekaj časa ni v redu. Na spletu lahko prevzameš vlogo človeka ali pošastka: prvi prvih je na voljo pet poklicev, ki se razlikujejo po sposobnostih, recimo dohtar in teleporter, medtem ko so nakaze štirih sort. Za razliko od ljudi, kjer je akcija prvoosebna, tu igraš iz tretje perpektive in uporabljaš sposobnosti gnusobic, se pravi hojo po stenah za phase ticka, mlatenje po tleh za zeka in topovski napad za pajkoidnega radiona. A le dva načina – deathmatch in podjarmljenje kontrolnih točk –, trije preprosti zemljevidi in skoraj nikogar na liniji znajo zamoriti. Predvsem pa igri silno manjka lastne identitete. Če to opazi ženska, ki se samo ozre na monitor in ni ravno profi igralka, bo že držalo.



● **Sem ter tja naletiš na lasno tanke črte, ki prepredajo prostor in te malo poškodujejo, če ne odstreliš njihovega vira. Element brez prave vrednosti.**



● **Pri rjovečih šefih ne potrebuješ podnapisov, drugod pa bi prišli prav, saj liki drdrajo v rusko polomljeni angleščini. Res nepotrebna pomanjkljivost.**



● **Dvoglavi mutanti so v igri sad ruskih poskusov z einsteinijem. Ta sintetični kemijski element pa obstaja tudi v resnici in ima vrstno število 99.**

***Sneti** zagrizeno teka za mutanti s posebej velikimi mozolji. Nato se odloči, da jim jih bo iztisnil z mitraljezom.*

75

kratkočasna in zabavna ✔ razgibani boji ✔ zna biti tako napeta kot strašna ✔ dosti pristopov ... ✔ ... a noben ni posebej razvit ✖ podhranjeno ubadanje s časom ✖ navdihi od vsepovsod, toda s premalo lastne iskre ✖

Raven / Activision



Na koncu tretjega dela je treba Žrebokluna rešiti pred usmrtitvijo. Škoda, da ga ne moreš neposredno zajahati.



Lego Harry Potter:



Zasnežena Meryascoveena je eno redkih svetlih prizorišč. Sankanje nima večjega pomena, a podiranje ljudi zabava.

Dasi pri Legu v licenčnem smislu vodi Star Wars, imajo Danci tudi s Harryjem bogato zgodovino. Prve lončarske kocke so nas razveselile v letu 2001, vzporedno s filmom po prvi knjigi. Bradavičarka je nasploh eden od najbolj priljubljenih Legovih gradov in je kasneje doživela več posodobitev. A kakor so filmi odraščali, je bilo spremljajočih kompletov kock vse manj. Feniksov red je postregel z enim samim in ob lanskem Princu mešane krvi je pipica kock povsem usahnila. Fene je to precej užalostilo, a k sreči se letos dogaja preporod. Oktobra pričakujemo nekaj novih škatel (med njimi tudi Jazbino), že avgusta pa potterjansko namiznico.

Kaj je sprožilo ponovno rojstvo franšize, je težko reči, a jesenski izid prvega kosa sedmega filma ima vsekakor palico vmes. In kakor Potter raste na platnu, so se filmske igre iz brezveznih otročarij razvile v kar solidne izkušnje. Predvsem petica in šestica sta očarali z velikanskim šolskim poslopjem, po katerem se je bilo mogoče po koncu zgodbe prosto sprehajati, opravljati dodatne naloge in iskati skrivnosti. Britanski razvijalci pri Traveller's Tales nit povzamejo prav tu, saj so svoje legastične igre že prej kuhali po podobnem receptu. Kockavi Indiana Jones (Jokerja 179 in 198), Vojna zvezd (J142 in J158) ter Batman (J183) so bili akcijske pustolovščine s prosto menjavo likov, ne preveč hudimi puzlami in grmadami zbirateljskih reči. Prav tako smo že videli blago parodično, iz orehove lupine podajano zgodbo. In ker je pri Potterju v ozadju občutneje mladinska, domišljijska štorija z močnim igračnim zaledjem, sta plastični kuštravec in špil sanjska poroka.



Madam Fritka Pomfrey stopi v akcijo, ko Harryju izginejo kosti v roki. Kdo bi si mislil, da tako rada skače po posteljah.

Tisti trije, ki Potterja ne poznajo, se bodo sicer počutili kot ribe na suhem. Podrobne razlage dogajanja ni, saj štorija poskakuje v obliki smešnih iskric brez govora in z zapretiravano mimiko. Neznalcu ti okruški ne bodo povedali veliko, večina ostalih pa se bo lepo nahahljala. Kot je jasno že iz naslova, je zajeta snov iz prvih štirih letnikov: od trenutka, ko dojenčkastega Harryja dostavijo v Rožmarinovo ulico, do konca trišolskega turnirja. Špilanje je tudi drugače razdeljeno na štiri sklope s po šestimi stopnjami, ki se osredotočajo na nosilne odlomke. V prvem letniku se seznaniš s Prečno ulico, laziš po Črnem gozdu in se v sekretu spoprimeš s trolom. V drugem skočiš v črno-bele spomine Marka Neelstina in natepeš baziliska. V tretjem te na vlaku nadlegujejo morakvarji, v Besneči brunarici pa glodalski izdajalec. Četrti letnik zajema turnirske naloge s poudarkom na zmajih, podvodnem potapljanju in lazenju po labirintu. Zgodbovni nivoji se odvijajo širom lončarskega sveta, katerega središče je Bradavičarka. Ta ni v celoti zgrajena iz legic. Zidovi, ograje, okna, stopnice in podobna arhitektura so kamniti, zato je občutek dokaj filmski. A hkrati naokrog ne manjka kock, saj so hale polne plastičnega rastlinja, bakel, okvirjev za slike, sestavljenega pohištva in druge notranje opreme. Vse to je mogoče razsuti na prafaktorje in si ob tem žepe polniti s kockicami, ki so glavna valuta za kasnejše kupovanje dobrot. Vtis je nezgrešljivo legoiden, kar še poudarjajo neznanske količine stričkastih dijakov, ki tekajo po atrijih, krilih in stopniščih. Eni se ti rogajo, drugi mahajo, tretji fotografirajo, četrti se držijo zase, peti visijo z lestencev. Sploh veselo je v četrtem letniku, ko so na obisku durmstranški kučmarji in francoske mažoretke s klobučki. Vse lahko s čarobno palico po mili volji nadleguješ, čeprav je treba pri višjih živinah premisliti, saj nekateri udarijo nazaj.



Harry ima z morakvarji hude težave, odkriža pa se jih z urokom za priklic varuha. Vključeni so super zvočni učinki.

Z okolico se večji del baviš prek urokov. Katerega uporabiti, kažejo barviti odbleski in iskrice okrog ključnih predmetov. Vijolična obroba pomeni, da je treba nekaj dvigniti ali prestaviti s perlatium lebdioso, ki je prva in stalno uporabna zvezda med uroki. Potem so tu še zroxis, crohotarius za krotenje bavkarjev iz skrinj in lumos proti lovkastim bilkam. Uporabna coprnija je reduco, ki razsuje srebrne predmete, recimo ključavnice in mrežna vrata. Poleg hokuspokusa imajo liki v rokavih še nekaj drugih asov. Ron lahko iz žepa potegne podgano Škrabo, ki zleze v ozke cevi in aktivira kako stikalo. Hermionin analog je grdi maček Krivošap, ki poleg cevovodov obvlada tudi kopanje. Harry pa se ne zanaša na sovo Hedwig, ampak se občasno skrije pod plašč nevidnosti. Med igralnimi liki po želji preklapljaš in razlikujejo se ravno dovolj, da to počneš kar pogosto. Ob tem nikakor ne igraš samo s sveto trojico, saj se sestava četice prilagaja zgodbi. Tako postaneš Wulf, Mark Neelstin, Javkajoča Jane, Sirius Black, Fred in George, Ginny, Hagrid in še kdo. Nabor se kasneje dodatno razširi, saj naokrog ležijo emblemi različnih oseb, tako da je stričkov z oblačilnimi različicami več kot sto šestdeset. Kot smo videli že v Indyju, so se dogajanje potrudili razgibati z različnimi vozilci, na katere sedeš in noriš okrog. Zajahaš lahko straniščne odmaševalnike, sanke, vozičke, hifaste gobe, samohodne stole, kosilnice in še kaj. Samoumevne so metle in pri tem je zanimivo, da je Hermiona v letenju prava neroda, Harry pa car. Škoda, da ni frčanja še več, kajti večina, vključno s quidditchem, je omejena na vmesne sekvence.



Kriki mandragor parajo ušesa in lomijo steklo. Treba si je nataknit naušnike in koreninskega paglavca posaditi v lonček.

Skupna dolžina zgodbovnega dela presega petnajst ur, kar je za licenčnico presenetljivo krepka dolžina. A obenem je res, da se znajo nekateri nivoji prav okrutno vleči. Tu je največja zamera, ko po začetni razgibanosti zapadejo v rutino cmarjenja ojačevalnih napojev. Da lahko povlečeš kako težko verigo,





V dvoboju z Drecom treniraš obrambni zroxis. Crkot ni problem, saj le razpadeš na kocke in izgubiš nekaj denarja.

Years 1-4

moraš znova in znova od nekod privleči kotel in vanj zmetati trojico zahtevanih sestavin. Dobiš jih s pretežno poskuševalnim vohljanjem in razbijanjem vsega po spisku, od knjižnih omar do skalovja. Na dolgi rok začne ta ponavljajoča naključnost kar presedati. Podobno enolični so šefi, ki so pretežno zbiti po istem kopitu. Pajkovec Aragog in ostali srditeži vate mečejo predmete, nakar jih moraš prestreči z lebdioso in jih s priporočeno zračno pošto poslati nazaj. Tu je kamen spotike nadzor, ki bi lahko bil natančnejši in gibkejši. Večina pecejašev bo obsojena na tipkovnico, kjer so tipke WASD namenjene gibanju, UHJK in preslednica pa čaranju, izbiri urokov ter preklapljanju med liki. Kakor je tipkača enostavno in delujoče sredstvo, za tako prostorsko igro ni najboljše. Določanje smeri skoka ob fiksni kameri ni najbolj zanesljivo, prav tako je nerodno nastavljanje na muho. Veliko primernejši je plošček, pri čemer zna biti igra izbirčna. Prebavlja xboxov joypad za Okna, PS2jevega na adapterju pa recimo ne. Na wiiju, ki je poleg PS3 in xboxa 360 dobil računalniški identično konzolno inačico igre, so kontrole najboljše. Tu tarče za uroke določaš s kazanjem z daljincem. Kadarkoli lahko vskoči drugi igralec, ki v primeru odsotnosti ploščka prevzame smerne tipke in številčni del tipkače na desni. To je super za prijazno, družinsko igranje, saj so nekatere uganke načrtovane posebej za moštveno reševanje. En lik recimo stopi na ploščad, drugi jo dvigne. Ali pa dvojica sočasno odmakne par lovk, ki zapirajo prehod. Računalniško vodeni soigralci sicer niso najpametnejši, a vseeno poskrbijo, da lahko te dele preči tudi samostojnež.

Nivoji so nanizani linearno, vendar jim ni treba brez predaha slediti. Kadarkoli se lahko vrneš v osrednje stičišče, krčmo Pri počenem kotlu. Tukaj imaš možnost preigravati že opravljene stopnje, gledati filmčke ali se odpraviti na Prečno ulico po nakupih. Štrasa je posejana s trgovinicami, v katerih imajo uroke z zabavnimi učinki, hece v slogu korenčkov namesto čarobnih palic, maske in podobne neumnosti. V Plaščih madam Malkin moreš po želji preoblačiti spremenljivih likov in kupovati dodatne. Marsikateri prinaša frišne sposobnosti. Čarovnije zlobnežev recimo odprejo nove možnosti. Še več slednjih najdeš v sefih banke Gringott, kjer so shranjeni dodatni nivoji z urejevalnikom. To je hudo zanimiv del igre in spominja na dejansko igranje z lastno zbirko kock. Nedvomno bo k ustvarjanju pritegnil marsikoga, škoda le, da je tako dobro skrit. Poleg svetlih lokalov se lahko izmuzneš v Nokturno ulico, kjer se svaljkajo čudaki. Na Prečni ulici po koncu zgodbe vsekakor preživiš velik del časa. Prav tako te iz rok še dolgo ne spusti Bradavičarka, saj v nedrjih čuva skoraj neobvladljive količine skrivnosti. Ukvarjanja z dodatno vsebino že tako dolg igralni čas zlahka še enkrat podaljša. Ob prečesavanju absolviranih stopenj in raziskovanju gradu zbiraš kose grbov, iščeš rdeče in zlate kocke, odklepaš skrinje, vohljaš za dodatnimi človečki in rešuješ dijake v težavah. Zaradi živahnosti in luštnosti je motivacija za zbiralništvo visoka. Je pa res, da moraš ob tem pokazati precej instinkta in vztrajnosti, saj si pri izredni količini tajn prepuščen sam sebi. Vodenje je v zgodbovnem delu vzorno, tako da ni nikdar dvomov, kam iti in kaj storiti. A čim se štorija zaključi, je z držanjem za roko konec. Bradavičarka se takrat pred tabo razširi v vsej svoji glomaznosti, kar zna biti dvorezno. Usmerjevalnih puščic ni, kaj šele teleportiranja oziroma udejanjanja, zato imaš z navigacijo po brezštevilnih hodnikih, slepih rokavih in pomičnih stopniščih kar precejšnje težave. V ta namen se splača na spletu poiskati kak pomagalni zemljevid.

Igra nima visokih strojnih zahtev in v višjih ločljivostih teče tudi na pet let starih kištah. A žal jo ne glede na nabildanost računala in operacijski sistem muči zalega hroščev. Zvočna kulisa povzroča težave s stabilnostjo in občasna sesuvanja. Liki se radi kam zataknejo, dogajajo se grafične anomalije, v sedmih Oknih so problemi z aktivacijo sekundarnega igralca. Najresnejša težava pa je, da si lahko ob nesrečnem spletu dogodkov prikrajšan za prosto pojanje po posameznih stopnjah, če se vmes kaj zalomi in jih predčasno zapustiš. Popravka še ni in res nekul, da na ta način kašljajo tudi konzolne inačice. A čeprav zoprnije malce zagrenijo izkušnjo, niso tako hude, da bi resneje odvrnile od igranja. Gre pač za priveske ambiciozne zasnove, ko se igra širi v vse smeri in ji kar ne zmanjka idej, kako te kar najbolj kratkočasiti.

Za razgledance bo sicer kamen spotike, da se mehanika od prejšnjih legoidnih iger skoraj ne razlikuje. A ker zvezdniški splošen vtis, ogromno vsebine in predvsem neizmerne količice zabave dobiš za ugodnih 25 evrov, ni kaj pomišljati. Legov Harry je presenečenje poletja, ki bo mesece pred sedmim filmom osladila tako majhnim kot velikim otrokom. Gre za najkvalitetnejšo potterjevsko in legastično igro doslej, ki združi najboljše iz obeh svetov. Srčno upam, da nas bodo na šolo povabili tudi v zaključne tri letnike.

Navi zagazi med kocke in čarovnije. Ne more se odločiti, kaj ji je bolj všeč.

84 razgibana in zabavna ✔ orjaška Bradavičarka ✔ gomile vsebine in podrobnosti ✔ zelo legasta in zelo potterjevska ✔ edinstveno obnavljanje fabule ✔ hrošči ✖ razvlečenost nekaterih elementov ✖ premalo letenja na metli ✖ odsotnost vodenja po koncu zgodbe ✖

Traveller's Tales / WB — natlačenka 204



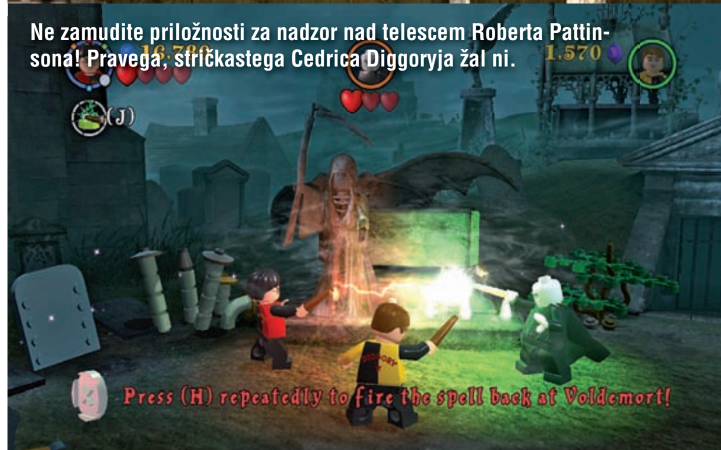
Če se lika v dvoigralstvu preveč oddaljita eden od drugega, se zaslon samodejno razpolovi kot v Lego Indyju.



Med zgodbo te naokrog vodi duh Skorajbrezglavi Nick, ki za sabo pušča nesnovne kockice. V pomoč so še puščice nad izhodi.



S perlatium lebdioso lahko sestavljaš razbite reči. Pri osnovnih gradnikih ne moreš zanemariti fizikalnih zakonov.



Ne zamudite priložnosti za nadzor nad telescem Roberta Pattinsona! Pravega, stričkastega Cedrica Diggoryja žal ni.



Trirazsežna grafika je tehnološko seveda boljša od one v osem let stari dvojki. A vtis je zaradi generičnosti in nenavdihnjenosti veliko slabši kot v ancientnem Dark Prophecy, ki na Steamu z obema razširitvama stane komaj sedem evrov. Sonca mi, da ga bolj priporočam kot sodobni sekvel.

Disciples 3: Renaissance

Ker se rad sprašujem o smislu, sem si po kakih desetih urah igranja Disciples 3 vnovič zastavil klasično vprašanje: zakaj to počnem? Se zabavam? Niti ne, razen če kot zabavo štejem robotsko zamaknjenost, ki pride od stalnega ponavljanja enih in istih preprostih vzorcev. Razmišljam? Bore malo. Me privlači zgodbovna podlaga? Vse prej kot. Je pravljični svet raznolik, privlačen, izviren, morebiti celo verjeten? Nak. Zakaj potem igram? Enostavno: zaradi opisa. Drugače bi že zdavnaj nehal. Kako silno drugačna je bila situacija pred natanko sto Jokerji, ko sem rivjujal Disciples 2: Dark Prophecy in mu podelil 83.

Tako kot prejšnja dela in sorodna King's Bounty ter Heroes of Might & Magic 5 je Renaissance potezna frpjska strategija, umeščena v tolkiensko deželo. Izbiraš lahko med slabo narejenim tutorialom in tremi kampanjami: človeško, vilinsko in zlodjevsko. Poleg enoigralstva je tu prgišče samostojnih nalog, ki ne pritegnejo, in multiplayer za do tri sodelujoče. V redu, da obstaja, a je slaboten, saj pozna zgolj pet kart in menjavanje na vročem stolu namesto spletnega povezovanja. Strani se ne razlikujejo kaj dosti, čeprav niso kloni ena druge. V vsaki kampanji se začetkoma odločiš za eno od treh vrst osrednjega junaka, ki je kasneje ni moč spremeniti in so enake za vse strani. Warlord delno ozdravi soldate po vsaki potezi, archmage omogoči dvakratno rabo urokov, guildmaster pa poveča donos sredstev.

Po tej odločitvi, ki se v praksi ne izkaže za zares pomembno, se znajdeš na karti, gledani iz ptičje perspektive. Kamero lahko vrtiš, približuješ in oddaljuješ, hitro pa uvidiš, da se je slogovna edinstvenost Disciplov izgubila, saj je trojka videti kot brezizrazen klon Warcrafta. Po karti hodiš potezno, pri čemer se lahko lik premakne za neko količino nevidnih polj. Nato je na vrsti računalniški nasprotnik, ki naokoli takisto pošilja enote. Tvoji soldati z uspehi dobivajo izkušnje, ki jih delajo močnejše in jim dajejo sposobnosti. Glavnega junaka razvijaš natančneje, saj mu oblačiš novo opremo ter dodajaš točke za moč, gibčnost, inteligenco in podobno. Poleg tega nelinearno vlagaš veščinske točke v sposobnosti, denimo oživljanje kolegov v bitki. Lahko pa v prestolnici najameš še kakega heroja in mu pripneš tlačanske enote, nakar funkcionira kot drugotna vojskica.

Karta je raziskovalno-bojevalni poligon, ki ga osvobajaš vojne megle, klikaš po zgradbah, ki dajejo začasne bonuse, nakupuješ pri trgovcih in se bojuješ. Razkrivanje ni napačno, a slab vtis povzročajo počasno premikanje, nejasnost poti, splošen občutek rutine in presenečenja, ki te znajo spočetka stati glave, če ne shranjuješ po vsaki potezi. Dosti manj so nevarne neprijateljske enote, s katerimi upravlja umetna pamet, ki bluzijo okoli brez trohice načrta. Odkrivanje dežele je v King's Bounty veliko bolj uživantsko. Največja privlačnost naj bi bilo nadzorovanje surovin (zlato, kamen in več vrst mane), kar storiš tako, da na vnaprej določenih mestih postaviš magičnega stražarja. Če hoče sovražnik osvojiti nahajališče, mora odstraniti tega čuvaja, in obratno. Toda izkaže se, da je večina teh bitk docela brezzveznih. Tudi osvajanje mest je kilavo, saj tu pride do običajnih spopadov, namesto da bi šlo za obleganja kot v Heroes 5. Logično, kajti v naseljih gradiš samo bajte, ki poklicem omogočajo napredovanje. Itak poanta ni v tem, da vse osvojiš, marveč da izpolniš štorijalno določen glavni kvest. Mlačna srednjeveška zgodba običajno zahteva, da prideš do neke točke na zemljevidu. Ki je dostikrat neoznačena, kot se za Ruse spodobi.

Da opraviš osrednjo ali stransko nalogo, kar pomeni tekstovni čvek s prebivalci in zehalne pokole trolov, se moraš prebiti skozi ducate enoličnih, taktično nezahtevnih spopadov, ki iz kampanj naredijo razvlečena kurja čreva. Odvijajo se na ločenih zaslonih. Na levo stran se razporedijo tvoji liki, se pravi glavni junak s pomočniki (z razvojem poveljuje vedno več pajdašem), na desno sovražniki. Ko lik izvede napad, branjenje, premik ali rabo sposobnosti, je na vrsti naslednji. Sistem spočetka obeta, saj lahko s telesi mišičnjakov zapreš dostop do šibkejših lokostrelcev, čarodejev in zdravilcev ter stopaš na bonusna polja, ki prispevajo k napadu. A kmalu ti celo na najtežji od treh zahtevnosti postane jasno, da gre za dolgoveznost, naphano s samoumevnimi akcijami. Umetna pamet je slaba in se le redko obnaša tako modro, da bi recimo z lokostrelci napadla tvoje borce v zadnji vrsti. Taktična globina pa je švoh. Bolje bi bilo že, če bi avtorji omogočili vpliv terena in oddaljenost. Tako pa je vseeno, če se skriješ za skalo ali cimpraš uroke z roba karte. Poleg tega dobiš premočne sposobnosti, ki jih uporabljaš brez kazni, napadalni in zdravilni uroki sčasoma vplivajo na vse enote, medtem ko impresivne nasprotnike, kot so zmaji in demoni, čakaš celo večnost. Strahu ne upravičijo.

Ne rečem, ure med igranjem letijo in preden se zaveš, je dan mimo. A to gre bolj pripisati tradicionalno hipnotični privlačnosti žanra in počasnemu odvijanju kot kakovosti Disciples 3, ki jim obnovitev statusa legende spodleti. Nima smisla.

***Sneti** zbrca grifona v betico in z žalobnico iz balalajke zapusti rusko stepo.*

50

igraš veliko ur ✔ razvlečena ✖ nepopiljena ✖ brezizrazna ✖ presenetljivo plitka ✖

Akella / Kalypso



Gradnja mest je sila omejena, saj zgolj klikaš po prostorčkih in kupljena zgradba se pojavi. Tečno je, da ob prehodu v novo epizodo kampanje izgubiš levji delež nabildanih pribočnikov, zaradi selitve pa gre po gobe tudi pozidana vas.



Vrstni red, v katerem bodo sodelujoči v boju izvajali dejanja in ga kažejo sličice levo spodaj, določa višina iniciative. Poleg ostalim pomanjkljivostim se smejiš okornim izjavam borcev, amaterski govor pa najeda tudi pri uvodih v akte.

Special Edition

Monkey Island 2



Navi meni, da je poletje ustvarjeno za gusarske viže, pljunke in plovbo po Karibih. Drugi od prerojenih Opičjih otokov jo razveseli z vsem naštetim. Duh prežarči dvajset let v preteklost, oči in ušesa pa pelje na sodobno predstavo.

Po letih zatišja so nas lani opice naskočile s kar dveh vej: Telltale je zgodbo nadaljeval z epizodno serijo, dočim nas je na sam začetek ruknila poizdaja izvirnika The Secret of Monkey Island iz leta 1990. Ta je poleg prepleskane nudila izvirno pikslasto podobo, med grafikama pa je bilo mogoče brezšivno preklapljati. Seveda smo bili navdušeni in smo izredne razmere v Jokerju 193 počastili z velikanskimi anali. Ker je prebarvana enica dobro zaorala, je bilo samoumevno, da bo na ladjo skočila še dvojka. Tako je letos pristal restavrirani LeChuck's Revenge, ki je prvič izšel leta 1991. Uspelo zasnovo je nadgradil v vseh pogledih in je še danes sveti gral zaljubljencev v pustolovščine iz zlatih časov.

Nesmrtni bog gusarstva in usnjenih jaken

Potem ko je v enici postal čisto pravi gusar, se Guybrush Threepwood tu osredotoči na zaklad Big Whoop. Da bi našel štiri kose mitičnega zemljevida, se odpravi na odisejado po raznolikem otočju. Legendarnih person, nesmrtnih štosov in tople nostalgije ob tem brizga toliko, da se bodo morskim volkom oči orosile, neizkušenim mladičem pa razširile. Nesrečnega Wallyja, trgovca Stana in razjarjeno Elaine pozdraviš kot stare prijatelje. Obličja imajo resda posodobljena, toda bistvo ostaja nedotaknjeno. Enako velja za negativca LeChucka, ki poskrbi za psihotični zaključek.

A poleg zgodbe je opičja dvojka znana predvsem po tem, da je neusmiljeno prostrana in težka. Gre za avanturo stare šole, ki se kljub letom dobro drži. Trdojedrni bodo vanjo zagrizli brez derez in orehe trli počasi in z užitkom. Če jih seveda ne poznajo, kajti puzle ostajajo enako gajstne kot v izvirniku, od kraje monokla do pljuvanja v daljino, igranja rulete, knjižničarstva in preoblačenja. Čeprav ni izbire zahtevnosti, v duhu dostopnosti niso pozabili na manj pogumne. Kot v predelavi enice ob pritisku na tipko H prejmeš namig, ki te dregne v pravo smer. Škoda le, da je usmerjanje spet nekam površno.

Dogajanje spremlja čudovita glasba, ki jo je v izvirniku gnal pogon iMuse. Ta je znal iz osrednje teme splesti variacije in jih spreminjati glede na prizorišče. Bogastvo karibskih tonov vsekakor prepriča tudi v obnovljeni izvedbi. Prav tako je izpostave vreden dodelan govor, kjer v vlogi Guybrusha spet blesti Dominic Armato. Dodatna obogatitev so posneti komentarji opičjih očetov Dava Grossmana, Tima Schaferja in Rona Gilberta.

Igra je v obliki digitalnega nakupa v spletni štacuni na voljo za PC (Steam), xbox 360, PS3 in jabolčne ploščice. Je pa tukaj treba vedeti, da je konzolni plošček najmanj primerna nadzorna metoda. Tapkanje na iphonu in ipadu se lepše obnese, a najbolje jo odnesejo pecejaši z miško. Kontrolna shema je glede na nerodno enično prevetrena. Dejanja sicer lahko še vedno izbiraš s črkami, a veliko lažje je z desnim mišjim uhljem. Toda kakor je to kul, spet manjkajo samoumevnosti. Ni recimo dvoklika za hitro prehajanje med prizorišči ali preskakovanja vrstic. Oboje je osnova udobnega pustolovljenja in tu starinskih vzorcev ne moremo biti veseli. Enako nenavadnih je nekaj drugih odločitev. Inventar recimo odpiraš z neudobnim stiskanjem mišjega kolesca, dočim je bil prej vedno na zaslonu. Le zakaj niso vsebine žepov razvrstili ob spodnji rob?

Ne glede na takšne artritičnosti pa je igra brez dvoma kos sodobnemu tempu. Dobra je tako v vlogi deviške izkušnje kot v namen spominjanja starih časov. In ker za vso svojo krasoto računa borih deset evrov, res ni izgovora, da si je nemudoma ne pretočite na disk. S tem postane ena najdaljših, najbolj domišljenih in najbolj privlačnih avantur dostopnejša kot kdajkoli. Glede na stanje v zvrsti je to vredno pozdrava!



Tipka F1 te kadarkoli prežarči iz sodobnosti v antične piksle. Prijem je tako kul, da preklapljaš iz čistega užitka. Ozadja so enako barvita kot nekdaj in se trudijo ujeti sleherno podrobnost, celo vsebino kompotov. Novost je, da lahko tudi ob starinski podobi vključiš glasovne posnetke.



Komentarji avtorjev niso razsejani vsevprek, a nabor je kljub jedrnatosti super. Gilbert, Grossman in Shafer ob ključnih prizorih zapadejo v nebrzdano obujanje spominov. Čudijo se idejam, zabavljajo nad ugankami in osvetljujejo zagate. Recimo spodnjice, ki jih Guybrush pokaže na britofu.



Izbira dejanj poteka z vmesnikom, podobnim cekinu iz trojke. Vroče točke je mogoče osvetliti, je pa to precej nepregledno. Guybrush je kot lik veliko gibkejši od sohe iz enice in ima boljšo frizuro. Obenem ni tak rokovnjač kot pikslavec, saj je suhljat in manj zaraščen.

Magic: The Gathering

Bilo je pet zjutraj, Slovenija je bila samostojna kakih osem let in komaj sem držal oči odprte. Vse dopoldne, popoldne, večer in noč smo na turnirju neumorno nažigali kvartopirsko namiznico Magic: The Gathering, dogodek pa se je za ene končal dobro, za druge slabo. Kot ponavadi sem bil na sredini obeh skrajnosti – ubožec brez ubijalskega instinkta, ki je bil deveti in ni imel niti srca, da bi pri naivnem mulcu strejdal gromozanskega wurma za Paladina En-veca ("Kaj ti bo ta smrdljivi paladin, LEJ WURMA, KAKO JE VEEELIK IN MOČAAAN!") ali City of Brass ("Pain land, halo, to te pinga, ti rabiš WURMA, lej, kako je VEEELIK ..."). Dobri fantje končajo zadnji. Ali vsaj ne med tistimi, ki dobijo pokce za nagrado. Pa se nisem nikoli sekiral. Imel sem album, poln angelov in čudnih multicolorjev iz ancientnih edicij, in igral sem globoki, stalno dopolnjujoči se, nezdravo adiktivni MTG v družbi enakomislečih.
Dobri časi.
Zdaj je drugače. Magic je vmes dosegel strop priljubljenosti, začel padati in se med gužvanjem s pokemoni, Yu-Gi-Ohjem in nebrojem drugih tecegejev ustalil pri nečem, kar vidiš redko. Vsekakor ne tako pogosto kot koncem devetdesetih, ko si uletel v naključno krčmo in v kotu uzrl štiri gike, kako mečejo fantazijske podobice. Za to gre verjetno kriviti založnika Wizards of the Coast, ki je pretiraval s količino letnih razširitev, in stalno rastočo ceno, ki je dosegla skoraj štiri evre za buster petnajstih kartončkov. Štiri evre, ffs! Nadalje je raznolike zabave na vsakem koraku dovolj. In naposled so lansirali MTG Online, kjer se v virtualnem prostoru srečuješ s hordami igralcev z vsega sveta. Tu turnirjev ne zmanjka, igranje je samo po sebi zastonj, če imaš karte, ki drugače stanejo toliko kot fizične, in na voljo so slikice iz vseh edicij, ki jih lahko s folkom izmenjuješ. Semkaj se je preselilo kar nekaj duš, kar ni čudno, saj smo itak vse bolj vajeni viseti pred računalnikom. Ker je novincev v Magicu bolj malo, to pomeni dodatno siromašenje otipljive scene.
Vendar za to ni kriv sam MTG, ki ostaja čudovita mešanica taktike in sreče. Nazadnje smo o njej obsežno pisali v Jokerju 163, id članka na stranki 3731, zato se ne bom spuščal v dolgo razlago. Naj bo dovolj, če povem, da si nasproti stojita coprnika, ki imata vsak svoj premešan kupček (deck) kart s čarovnijami in morata nasprotniku vzeti vse življenjske točke. To storita tako, da na mizo polagata zemeljske karte petih barv, iz katerih črpata mano za bitja in uroke na drugih kartah. Z njimi tepeta konkurenta, odstranjujeta njegove kreature in izvajata napredne zvitosti, dokler na bojišču highlandersko ne ostane en sam. Vsaka barva ima svoje lastnosti: črna ima rada žrtje energije in oživljanje bitij, modra preprečevanje dejanj, rdeča neposredne poškodbe, bela pumpanje življenja in zelena orjaške beštije. Ampak za temi splošnostmi se skriva znanost, ki izvira iz številnih posebnih lastnosti, zapletenih pravil in novih edicij. Te širijo zalogo kart in s tem mogočih situacij ter pristopov. Magic zna biti kompliciran in težko dojemljiv, posebej za začetnika in tistega, ki nima časa, da bi se mu posvetil sceloma. Tako v fizični obliki kot v MTG Online.
Tu vstopijo Duels of the Planeswalkers.
Tako kot v verziji za xbox 360, ki je izšla že pred enim letom (Joker 192, 81), je treba vedeti, da Duels niso polnopraven Magic. Ta v fizični in nalinijski obliki vsebuje na tisoče kart, DotP pa osem predpripravljenih deckov in tri dodatne v okviru prve razširitve (Expansion 1). Velik čar MTGja je izdelovanje in prikrojevanje kupčkov po lastnih željah, v DotP pa si omejen na tiste pakeljce, ki jih dobiš, in jih lahko spreminjaš le z odklenjenimi kartami, medtem ko jedro ostaja nespremenjeno. Če bi rad naredil svoj snopič ali bistveno modificiral obstoječega, tole ni zate. (Slišim pa, da je folk že naredil mode.) Igranje s kolegi in naključneži je na voljo le po netu, kjer lahko udariš boje dva na dva, tri na tri, štiri in štiri in two-headed giant (dva proti dvema s skupnimi landi in življenjem). Na enem računalniku se lahko v družbi udejstvuješ v sodelovalni kampanji ali dvoboju po meri proti umetni pameti, pri čemer moraš za drugega igralca obvezno priključiti joypad. Kampanja za enega je kar dolga, saj v njej po večkrat srečaš znane like iz sveta MTG, kot sta Garruk Wildspeaker in Tezzeret the Seeker. Toda ni povezana s štorijo ali animacijami, kot bi bilo dobrodošlo, saj Magic vsebuje na desetine ozadnih fabulnih niti.
Vse to so upravičeni očitki, zlasti če si resnejši, dolgotrajnejši igralec MTGja. A preveč rjovenja bi pomenilo, da sva zgrešila poanto Duelov. Igra je namreč mišljena kot pisana, privlačna vstopna točka v Magic: The Gathering, s svojimi tutoriali in striktno nadzorovanim okoljem namenjena zlasti tistim, ki namiznice ne igrajo na najbolj naprednem nivoju ali je ne poznajo. Za ostale je tu Magic Online. Predvsem pa so DotP poceni, saj ne gre za špil za polno ceno, marveč jih na Steamu dobiš za devet evrov in razširitev za tri, torej dvanajst bruseljčanov. Toliko v fizičnem Magicu ali Onlinu stane en sam začetniški pack s 40 kartami, s katerim si ne pomagaš dosti. Nasprotno ti Duels dajo enajst kupčkov. Jasno, ni enako kot orenk Magic,



● Z miško in tipkovnico (tipke si je moč nastaviti) je lepše igrati kot z joypadom, bojne animacije pa je moč izklopiti. Visoke ločljivosti so dobrodošle, saj v njih z oddaljenim pogledom zajameš vse bojišče.



● Vsak kupček je nekaterim močnejši in proti drugim šibkejši, toda na splošno je uravnoteženost zgledna. Nikakor ni rečeno, da bo fensi večbarvnik zlahka nadvladal začetno sočivje. Pomnite mana screw, bratje?

Duels of the Planeswalkers



Ker je igra usmerjena proti začetnikom, kot priča ta slika iz učne ure, ne vsebuje trejdanja in prilagajanja deckov. Škoda, a cena je temu primerna. Zdaj čakamo na drugo razširitev, ki je na xboxu že zunaj.

kjer deck osvežiš že z zamenjavo par kart in rasteš postopoma, toda zanesljivo, posebej če ti pomagajo prijatelji. Ampak hej, kolikor denarja, toliko muzike.

Ki je je dosti. Ne samo tiste, ki žužlja v ozadju, marveč igralske. Stainless Games, kjer so njega dni dejansko naredili legendarni Carmageddon, so vkup dali elektronsko varianto lepega videza. Pri tem izstopajo nedvoumno zakoličena igralna površina v obliki rahlo nagnjene srednjeveške plošče, na katero padajo karte, neokrnjene slike na kartah (to je pomembno, kajti art v Magicu je fantastičen!) in nemoteči učinki. Zlasti pa so poskrbeli za soliden vmesnik. Faze izmen so v MTG jasno ločene in tako se po njih pomikajo tudi Duels. Najprej vlečenje kart, potem polaganje landov, nato prva glavna faza za igranje kart, potem bojna faza, druga glavna faza in predaja iniciative nasprotniku. Za vsako dejanje je na voljo omejen čas, ki ga simbolizira izginjajoč krožec. Podobice, ki jih imaš v roki, so nanizane na spodnjem robu zaslona in ko z miško izbereš eno, se zemeljske karte na mizi samodejno obrnejo ali 'tapajo', kar simbolizira, da si jih v tej izmeni uporabil in da jih boš lahko spet izkoristil šele v naslednji. Pri tem grajam, da landov ne moreš tapati sam, saj računalnik včasih ne uporabi idealne kombinacije. Če bi si rad kako podobico ogledal pobliže, jo povečaš s hitrim zavrtljajem koleščka, pogled pa lahko oddaljiš ali zasučeš v nasprotnikovega. Vse je zelo intuitivno, sploh za nekoga, ki nima pojma. Temu pomagajo igralna učna ura, številni besedilni tutoriali in obsežen slovar pojmov, tako da je pomoči obilo. Na voljo je celo opcija Mentoring, kjer se na spletu ponudiš kot učitelj, dočim so tu še prikupni miselni problemi v obliki vnaprej zakoličenih situacij, ki jih moraš rešiti z eno genialno potezo. Kul.

Vsaka zmaga proti umetni pameti odklene eno dodatno karto za trenutni kupček, ki jih je običajno kakih petnajst. Če hočeš odpreti vse karte za enajst kupčkov, to pomeni več kot 160 zmag, kar se sliši noro dolgovezno. Do neke mere tudi je. A treba je pogledati še skozi prizmo nekoga, ki se uči. In treba je reči, da ure ne glede na izkušenost kar šibajo mimo in da se zaradi globine igre niti zaveš ne, da si pred monitorjem presedel vse popoldne. Videl si sicer, da umetna inteligenca, ki ji je moč nastaviti tri težavnosti, dela čudne napake. Toda vobče je spodobna in zagrizeni občutek 'samo še eno grem!', ki je tako značilen za MTG, je v Duels nedotaknjen. Permutacij, možnosti in odzivov pač noče zmanjkati, sploh ko se podaš na linijo. Čeprav tam ni turnirjev, čeprav je odmerjanje ratinga na spletnih lestvicah hroščato, in čeprav pred rangiranim dvobojem (mogoč je še nerangiran s prilagodljivimi pogoji) ne vidiš ne nasprotnikovega decka, ne ratinga, se od hudičarije ob človeški pameti ne moreš odlepiti. Delno spregledaš celo, da ni izboljšav glede na verzijo za xbox, kar pomeni nič tekstovnega čveka, in da so prisotne napake, ki igro sesuvajo.

Krivec za nalezljivost so kupčki, ki vsebujejo karte iz pravih edicij. Začnejo se s peterico enobarvnih, po enim za bele planjave, črna močvirja, zelene gozdove, rdeče gore in modre oceane. Vsak se pokorava zapovedim, ki jih izkušenci dobro poznajo. Beli se opira na kup malih, po možnosti letečih gmizavcev, podprtih z uroki, ki vračajo življenje, ovirajo nasprotnika in v končni fazi zbrišejo ploščo. Podobno je z rdečim. Zeleni je z množenjem mane in okrepitvenimi coprnijami sposoben v treh izmenah dati na mizo bitje, ki te poči za pet, šest točk, dočim se plavi in črni osredotočata na to, da ti morita in te poštihata z letečneži. Prvi ti sega v roko po karte, drugi ti preprečuje, da bi izvedel akcije. V medžikovski govorici: white weenie, blue control, black discard, red burn, green stomp. Ostali trije in trojica iz razširitve, ki jo je za ta denar skoraj nujno nabaviti, so večbarvniki, ki pošteno dopolnijo količino pristopov. Dobiš zanimivi artefaktni Relics of Doom z mastikoro, zeleno-črni elf deck, rdeče-zeleni Cries of Rage, kjer je vse usmerjeno v napad, večnamenski belo-zeleno-rdeči Claws of Vengeance in moj favoritni črno-zeleno-rdeči Scales of Fury, ki ima vsega po malem, zlasti pa veliko mogočnih zmajev. ROARR! Čez nekaj časa se decki kajpak izčrpajo, ampak to zna trajati dvajset ali več ur in na stotine partij, v katerih si za svoj denar dobil nemalo. Ko pa si zaželiš še, je le skok proč MTG Online. Ali pravi Magic, kot v tistih dobrih časih pete ure zjutraj.

Sneti si vbrizga v žile koktejl iz Platinum Angelov, Blanchwood Armorjev in Howling Minov. Paše.

80

ej, Medžik rula! ✔ luštni kupčki ✔ dober vmesnik ✔ spletno večigralstvo ✔ spodoben učni pripomoček za MTG ✔ za malo denarja veliko kart in igranja ... ✔ ... ki pa zna biti dolgovezno ✖ izkušeni se bodo dolgočasili ✖ hrošči in neizboljšave glede na konzolo ✖ umetna pamet dela napake ✖

Stainless Games / Wizards of the Coast



Od spodaj navzgor so karte v roki, landi in akcijsko območje, kjer počivajo bitja, enchantmenti ter artefakti. Ko je zemelj veliko, jih igra združi ter označi s cifro, in moč je kadarkoli pregledati obe pokopališči.



Pri zretju izza vogala smo še kako vidni in špil ni zreduciran na pokanje sovražnikov iz zaklona. S preslednico je moč iz takega položaja teoretično skočiti daleč vstran, ampak Michael žal rad poleti čisto v tri krasne.



Mlatenje s pestmi je vezano na en gumb in Michael kombinacije izvaja samodejno. Sprva so preproste, toda vlaganje točk v veščino dodaja posebne prijeme. Vsekakor bi si pri tepežu želel kak nadzorni gumb več.

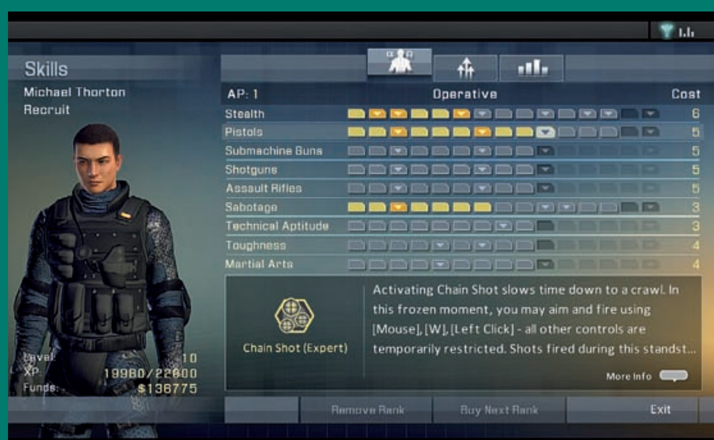
Alpha Protocol

Igranja domišljijskih vlog se ponavadi odvijajo v svetovih visokorasležev z ošpičenimi uhlji in bradatih žena, kakršnih je pet na mišičastega barbara. Zadnja leta doživljamo še preporod postapokaliptičnih frpjk, a tudi tu spričo zasičenosti že odmahujemo z roko. Pohvalno je torej, da so se Obsidian (Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2) lotili področja, ki ga tod vidimo redkokdaj: sedanjosti. “Ampak sedanjost ni zanimiva,” boste porekli, “jo imam ves čas pred seboj v boljši grafiki!” Milijoni, ki igrajo Sims, se ne bi strinjali. A pustimo to debato ob strani, kajti Alpha Protocol se ne ukvarja z življenji povprečnežev, marveč super duper tajnih agentov in komandosov. James Bond, Jack Bauer, Jason Bourne ali katerikoli J. B. vam je že povšeči. “Toda ali je smiselno?” Seveda je. Agent se mora pri svojem delu zanašati na širok izbor spretnosti in izkušenj, ki jih nenehno krepi skozi naloge. Običajno se lahko težave loti na več načinov, stalna negotovost zaradi pomanjkljivih podatkov in nenapovedljivih okoliščin pa lahko njegovo pot pelje v vse mogoče smeri. Svet vohunov ni le primeren za sodobne zahodne frpjke z obilico vejitev pripovedi; zanje je *rojen*.

No, vendarle je naš lik, Michael Thorton, bojni operativec na terenu. Ne ždi za gorami kartotek v iskanju igle med senom in tudi ne v osamljenem stanovanju s slušalkami na uhljih. Nak, take dolgočasnosti počno njegovi kolegi, njega pa pokličejo, ko je treba iti na teren povezati konce cvirna. To pomeni, koga namlatiti. Navdušencem nad vohunskimi romani naj dam zato takoj v vednost, da gre Alpha Protocol v zelo bondovsko smer, z več akcije kot prisluškovanja. Brez boja praktično ne bo šlo.

Pa je tole čistokrvno igranje vlog ali bolj streljanka? Thortona v široka pleča zremo iz tretje osebe in ga nadzorujemo kot v vsaki taki nažigačini. Zna počepniti, s čimer preide v stanje zmanjšane opaznosti, za povrh pa se lahko s hrbtom podrgne ob stene, da lahko pokukamo za vogal. Naš vrli agent je opremljen z dvema orožjema, oklepom in zbirko dodatnih visokotehnoloških pripravic (gadgetov). Ko je treba koga pihniti, se je najbolje zazreti skozi namerilnik, saj sicer krogle letijo v tri krasne. No, na štartu se to dogaja tudi ob namerjanju, saj igra uporablja od sposobnosti odvisen raztros. Ne le, da se ta poveča ob gibanju, kot nasploh dandanes v streljankah, ampak ga lahko zmanjšamo s tem, da krepimo svoje veščine. Tu nastopi napredovanje z izkušnjami.

Sistem po zgledu igranj domišljijskih vlog ni zapleten in je docela osredotočen na uporabnost, zato Thorton nima osnovnega nabora karakternih lastnosti, kot so moč, zdržljivost in podobno. Z napredovanjem po izkušenjski lestvici z vsako stopnjo dobimo točke, ki jih vlagamo v devet ločenih zvrsti veščin. Sem spadajo tiholazenje, spretnost z raznimi vrstami orožja, vdiranje v sisteme in odpornost. Stopničke na poti so lahko tako pasivni bonusi kot nove sposobnosti, ki se nam ob odklepu naselijo v meni z aktivnimi prijemi. Pot pištolarja ima denimo izboljšane kritične zadetke, hitrejše menjanje okvirja in 'chain shot', ki efektivno ustavi čas, Max Payne style. Alpha Protocol nima umetne gornje omejitve stopenj, je pa količina izkušenj končna. Na koncu lahko izpopolnimo tri od omenjenih devetih smeri. Dodaten hec so takozvani 'perki', ki jih dobimo ob posebnih dogodkih, recimo določeni odločitvi v pogovoru ali izpeljavi kakega kvesta. Med drugim pridodajo samosvoje kaprice, kot je popust pri trgovanju z orožjem. Spisek še neodkritih perkov ni dostopen, zato sprva ne moremo vedeti, kako do njih. Igranje je spričo posebnih sposobnosti precej warcraftovsko in se ne trudi z realizmom. Primer. Pred seboj imamo tri falote, ki se jih hočemo odkrižati, ne da bi zagnali alarm. Sprožimo sposobnost 'shadow operative', ki nas za nekaj sekund napravi nevidne, nakar stečemo do prvega in mu zarinemo nož v goltanec. Sledi 'chain shot' z dušeno pištolo in hiter niz krogel v glave preostalih. Solid Snake se s svojo škatlo na glavi vsaj trudi biti prepričljiv. Potuhnjenost pa se naslanja na skrivanje za ovirami in držanje razdalje do sovragov v počepu. Nisem opazil, da bi ždenje v svetlobi reflektorja kaj prida vplivalo na izdajo mojega po-



Naša pot skozi igro je odvisna od tega, ali vlagamo izkušnje v tiholazenje ali ne. V prvem primeru za zraven priporočam pištole ali pesti. V vsakem primeru vas čaka nekaj bojev, kjer boste brez bojnih sposobnosti mrzli.



Z izjemo peščice skriptanih strelskih sekvenc se da vse postoriti brez sprožanja preplaha. Namig: iz takega položaja zna Michael sovraga onesposobiti z enim udarcem. Bi pa pojamral, da ima alarm premajhne posledice.



AAARGH, vlamljanje ključavnic. Na videz enostavno: z mišakom je treba le vleči gor in dol, da nastaviš zatiče. Toda občutljivost je taka, da noriš. Če nimaš podganice s hitrim nastavljanjem ločljivosti, je čas, da jo kupiš.



Krepela niso futuristična in obsegajo pištole, brzostrelke, jurišne puške ter šibrenice. Snajperic žal ni na izbiro in se pojavljajo na omejenih mestih v igri kot orožja za enkratno uporabo. Podobno tejle bazuki in postavljenim mitraljezom.

ložaja. Prav tako ni pokazatelja osvetljenosti, kot recimo v Splinter Cellu. Nas pa znajo nepridipravi hitro začutiti, če nismo tihi, zato je treba biti pri gibanju v njihovi bližini pazljiv. Pohvalil bi dejstvo, da je način predvidljiv in ko te začopatijo, je ponavadi to res zaradi tvoje napake in ne šestega čuta nasprotnikov.

Ozemlja in naloge na njih niso nič posebnega. Pač sabotaže, ašašinacije in kraje podatkov širom vojaških baz, hotelov ter aristokratskih rezidenc. Klasična bondovska (ne)raznolikost, torej. Videz je precej zastarel, saj kot pogon rabi ena starejših inačic Unreal Engina. Karte so linearne in igra nas do ciljev večinoma vodi za roko, imamo pa navadno dve do tri različne poti skozi ovire, od katerih je ena potuhnjena in druga vročekrvna. Pri prvi moramo obvezno skozi vsaj pet vlamljanj in vdiranj v sisteme na minuto, kar počnemo skozi tri mini igre, med katerimi bi pohvalil hekanje. Po ekranu plešejo številke, vmes pa se skrivata statični zaporedji, ki ju moramo najti. Posrečeno. Boj je po drugi plati precej odvisen od naše specializacije, tako pri veščinah kot opremi, predvsem zaščitnem jopiču. Če nas falotje zasačijo nepripravljenega, lahko hitro nasrkamo, sicer pa je njihovo premagovanje enostavno. Umetna pamet je namreč kvečjemu povprečna in za povrh še hroščata. Pristop k življenjskim točkam je kombiniran: del se obnovi samodejno, ko smo v zaklonu, drugega si moramo vrniti s prvo pomočjo.

Še nič presunljivega, torej. Toda Alpha Protocol zasije šele *med* nalogami, saj je ena redkih iger, v katerih lahko na podlagi svojih odločitev med enim preigravanjem storimo res nekaj čisto drugega kot med naslednjim. Michael je del prikrite organizacije Alpha Protocol, katere glavni postulat je, da ne obstaja, tako da nihče ne prevzema odgovornosti za njena dejanja. Že kmalu po začetku igre ga izdajo in dotično pravilo izkusi na svoji koži, hkrati pa ga obrne sebi v prid. Postane odpadnik in odkolovrati po svetu, v Rim, Moskvo in Tajpej, iščoč resnico ter maščevanje. Katere zaveznike si bomo izbrali, je čisto naša odločitev – mirne duše se lahko povežemo s teroristi. Pač v skladu z geslom, ki ti ga hitro položijo na srce: "Ni dobrih in slabih odločitev, so le rezultati." Dogajanje organiziramo iz varnih hiš, koder izbiramo misije, kupujemo opremo in stopamo v pogovorni stik z vrsto oseb.

Komunikacija je zelo pomemben del igre in teče skozi hiter vmesnik za čvekanje. Ta je na videz podoben tistemu iz Mass Effecta, z do štirimi možnimi različnimi odzivi. Toda! Čas za odločitve je krepko omejen, izbiramo pa ne med izoblikovanimi odgovori, marveč med vrstami odziva, na primer 'profesionalni', 'sarkastični' in 'sovražni'. Verjamem, da bo komu ta nedoločljivost šla v nos, ampak k igri paše kot Bond na svoje priležnice, saj se izjemno vklaplja v vsesplošno negotovost. Srž Alpha Protocola dojamemo šele, ko smo že globoko v njem in pogruntamo, kako daljnosežne posledice ima lahko en sam nedolžen dialog na začetku! Tu ni črno-belih odločitev, ko so nekdanji sovražniki nenadoma na tvoji strani in stisnjenih zob žrtvuješ civiliste, da bi se dokopal do orožja, ki lahko pobije še veliko več ljudi. Osrednja zgodba je sicer predvidljiva, zato pa so stranske niti polne bizarnih likov in hecnih preobratov, medtem ko je napetost nohtegrizna. Dialogi in govor so na ravni in Thortona vzljubimo, naj ga peljemo v pravičniško ali zlobnjaško smer. O ja, tudi to je možno in koncev je obilica, celo z različnimi šefi! Trdim, da Alpha Protocola nisi v resnici končal, dokler ga nisi dal skozi vsaj kakih trikrat. V ta namen premore izbiro 'veteran', ki ob ponovnem igranju odpre dodatne možnosti. Če dirjaš, ga končaš v petnajstih urah, lovljenje vseh priložnostnih ciljev pa mimogrede pobere še enkrat toliko časa.

Je pa vprašanje, če bodo vsi imeli voljo za to, saj je špil obremenjen s tako veliko golido diletantizma, da bi se najraje zjokal. Pojma nimam, kaj so pri Obsidianu mislili, ampak očitno se od K.O.T.O.R. 2, ki je bil enako pokvečen, niso ničesar naučili. Igri bi še oprostil ostarel videz, povprečen dizajn stopenj in občasno monotonost. Ne morem pa ji spregledati kopice malomarnosti. Animacije likov so zanič in nadzor moteče lesen; najbolj trpi pritiskanje k zidu, ki je zaradi okornosti čisto neuporabno. Različica za PC trpi za sindromom slabega prenosa s PS3 in xboxa 360, kajti s tipkovnico in miško so nekatere mini igre prava mora, ker so jih naredili za joypad. Krivda nepremišljene konverzije so tudi ogromen merek in odsotnost tipk za hiter dostop do veščin, dočim so shranjevalne točke nemalokrat postavljene naravnost obupno. Več delov je slabo zloščenih, od čudnih skript do nekaterih očitno neuravnoteženih veščin in nepošteno težkih bojev.

Avtorje boste torej kleli. Iz srca vsako uro. Toda igrali boste vseeno in ne bo vas mogoče odvleči izpred ekrana. Ne vem, morda so vdelali kako sublimno sporočilo, toda zadeva hudo vleče. Vsem težavam navkljub je to naslov, ki ga boste preigrali večkrat in vam tega ne bo žal. Zakaj? Ker te uspe vsesplošno negotovostjo in interakcijo s prepričljivimi osebami potopiti v svet špijonskih intrig tako kot redkokateri drug špil.

Tajni agent Aggressor ima najlepši neprebojni jopič, zlato pištolo in multiplo sklerozo.

78 zares razvejana pripoved ✔ pogovorne odločitve ✔ vzdušje in liki ✔ raznoliki pristopi ✔ nezloščenost, ki spravlja v bes ✖ kilava umetna pamet ✖ povprečen dizajn stopenj ✖ slabo postavljene shranjevalne točke ✖ švoh videz ✖

Obsidian / Sega



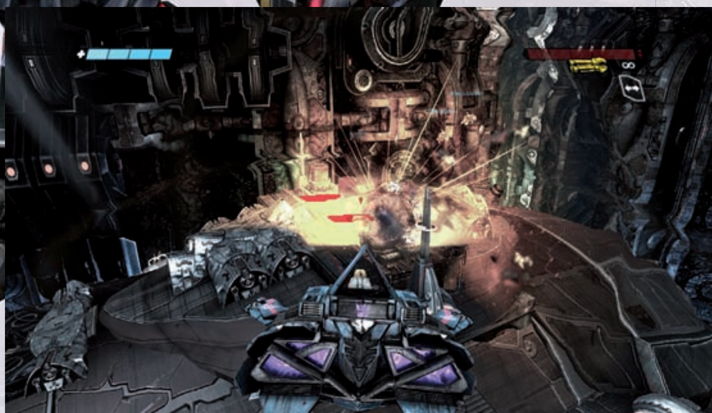
Izbira odzivov v pogovoru ni odvisna samo od tega, kakšen karakter želimo furati s Thortonom, ampak tudi od preferenc sogovornika. Nekaterim ugaja brezpredmetno govoričenje, spet drugi želijo takoj vse karte na mizi.



Ko se uspeš priplaziti cefizlju za hrbet, se ga moreš odkrižati v enem šusu. Lahko ga zakoljeŝ ali samo onesposobiš. Hecno je, da v obeh primerih telo kmalu izgine. Falotovi kolegi imajo tako le malo časa, da ga opazijo.



Transformers: War for Cybertron



● Taka je roborit, ko se železninar prelevi v letečneža. Kul za tiste, ki jih zanima, kakšno bi bilo zavzemanje scaraba v Halu, če bi imel Chief raketni ruzak.



● Hologrami sporočajo zgodbo, pogrešam pa nadgrajevanje orožij. Ampak tole ni kompleksen špil in taki elementi bi ga znabiti spravili iz ravnotežja.

Danes mi je zopet trinajst let. Z navdušenjem strmim v zaslon, na katerem se našopirjeno bojujejo velikanski roboti transformerji, in vanje VERJAMEM. Tu je planet Cybertron, fantastični dom napredne rase kovinkotov, ki pa se kljub temu ne znajo ogniti smrtonosnemu konfliktu ... tu so Avtoboti in Deseptikoni, dobri in slabi konzervniki, ki vihtijo strelna orožja in se mlatijo s hladnimi ... tu je njihova famozna sposobnost, da se znajo iz človekolike oblike urno spremeniti v vozilo, kot sta tank in letalo ... tu sta njihovi markantni vodji, samurajski poštenjak Optimus Prime in pohlepna opica Megatron, ki ga vendarle moraš imeti rad, saj je tako *človeški* ... in tu je mehki občutek, da je transformerski univerzum postal tisti pravi. V njem je vse, kar fant potrebuje, da odraste v moža.

Ampak da se tako počutim, ni najbolj nenavadno – saj veste, da sem eno veliko dete. Najčudneje je, da tega ne doživljam ob filmu, risanki, morebiti stripu. Ne, krivec za odstop realnosti je dejansko igra z uradno licenco Transformers. Glede na to, kakšno govno sta bila zadnja špila z njo in kako nas filmske licenčnice običajno zlorabijo v naključno orifiko, je to čudež. Morebiti je do njega prišlo zato, ker je Batman: Arkham Asylum odprl vrata drugačnosti. Transformatorji so sicer izdelek drugačne baže, vendar je bistvo to, da tako kot Šišmiš ne temeljijo na dani (filmski) zgodbovni predlogi. Ta vedno prinese časovno omejene roke, kar vodi v polom. Namesto tega se odvijejo v samosvoji štoriji, s katero Bruckheimer na srečo nima ničesar. Izročilu ne ustreza povsem, ampak ker tega pri nas natančno pozna le en gik v Črni luknji, se ne bomo sekirali. Zgodba prede o času, ko se Avtoboti in Deseptikoni bojujejo za prevlado nad Cybertronom, kar pomeni, da še niso prišli na Zemljo in da je prizorišče s tehnologijo prežeti planet globoko v vsemirju. Vsebina, katere temeljni kamen je skrivnostni element dark energon, je taka, kot bi jo pričakovali od TV-serije, se pravi kokičasto šundovska, a govorsko prepričljivo nabita z Megatronovim rjovenjem, Optimusovim moraliziranjem in robotskimi dovtipi. Predvsem pa je steber za neprestan raztur.

Drugega počeťja od nažiganja, recimo ugank, v tej tretjeosebni akcijadi ne boš srečal. Včasih je treba kam natančno skočiti ali pritisniti očiten gumb, a to je le popestritev teka naprej po linearnih stopnjah in poravnavanja računov z izključno robotskimi sovražniki. Svojega masivneža nadzoruješ od zadaj, pri čemer je pomaknjen na levo, tako kot v Resident Evilu 4 in Gears of War. Naenkrat imaš opasani dve orožji, pri čemer je prvo dostikrat nespremenljivo, in enega povrhnjega močnejšega, ki ga pobereš hrustom. Zaloga krepelc je širna, kot se za take vrste igro spodobi, in tipska za streljanke, saj sega od več inačic futurističnih strojnic prek snajperic do nuklearnih bazuk in minometa. Poleg tega ima vsak železnik rezilo, s katerim mahne po bližnjih tolovajih. Pred misijo lahko izbiraš med tremi roboti, ki se rahlo razlikujejo po začetnih ubojnih sredstvih in dodatnih veščinah – Megatronom, Starscreamom, Optimusom, Bumblebeejem in podobnimi znanci. Ker sta strani dve, to pomeni šest njih. Med veščine spadajo začasna nevidnost, življenje srkajoč žarek, pospešek in slično, energijo zanje pa dobivaš od pobitežev. Toda načina igranja to dosti ne spremeni.

Da je orožarna standardna, gre pričakovati od igre, ki ne komplicira, ne inovira in je namenjena le staromodni strelski zabavi. Krepelca so itak bogato razmetana okoli, tako da vzameš tisto, ki ti odgovarja, medtem ko finese s specialkami tonejo v plesu svinca, plazme in eksplozij. Ne glede na to, da občutek pri vodenju težkega robota spomni na Gears, tako kot rjavkasta okolica in določene situacije, igra ne pozna tiščanja telesa ob zaklon (cover system), marveč se špila kot starodobne pucačine. To pomeni kroženje po prostoru in hitrejše obračune z manj premeščanja



● Izkušenim igračem rešetačem priporočam, da gredo takoj na najvišjo zahtevnost. Opozarjam pa, da je v igri branilski boj (na srečo proti koncu), ki ti zna zaradi nenadnega skoka zajebanosti osmoditi marsikak živčni končič.

ter izmenjave strelov, čemur botruje tudi manj napredna umetna pamet. Silicijeva modrost občutno zaostaja za serijo Halo, ki je rabila kot drugi veliki navdih, saj so iz nje vzeli oblike nekaj sovražnikov, slog označevanja, transportne ladje, hodnike, oboke in še kaj. Ko srečaš tipčka s ščitom in kladivom, ki ga je treba namahati od zadaj in mu pravijo brute, ti je jasno, da so ustvarjalci dosti igrali Bungiejevo mojstrovino. Le da niso mogli udejanjiti enako sposobne (ro)botske inteligence.

Ali niso hoteli? Transformerji se namreč nočejo nikjer pretirano ustavljati in zapletati, marveč jih zanima predvsem stalna dogajancija. In fant, jim to uspe. Saj je res, da ne gre za idiotsko streljačino, kjer bi samo hodil naprej po koridorjih in brezglavo delal pok pok. Orožja do neke mere spremenijo pristop in ni dobro biti preveč pogumen, saj ob pretirani odkritosti telesa sprožilniku, boš nemudoma pojedel skledo vroče plazme. Kul so takisto vmesni odstopi od norme, od izgube orožja prek sedanja za statične topove, ki jih lahko, o glej Gears, odpneš s podstavka, do zavzemanj in branjenj pozicij. Spet nič posebej izvirnega in brez kakih skrivalnih ter grozljivkastih vložkov. A tisto, kar je, je narejeno dobro, s posluhom za tempo in stalno napetost kot v risankah ter filmih o Transformerjih. Igra te enostavno zna prepričati, da v robotske bojevnike verjameš.

Tudi zato, ker nisi stalno pripet na nožno haranje, saj lahko vsak transformer kadarkoli spremeni obliko. Megatron postane tank, Optimus kamion in Jetfire avion. Preoblikovanje zvečine ni bistveno, saj tank recimo nima boljšega oklepa in kakega posebnega orožja. Ni pa tako malo situacij, kjer imaš na najvišji težavnosti od treh brez menjavanja forme dosti več enakimi kovinskimi ploščami in mašinerijo ... in več robotov ter razlik med njimi. Zlasti kar se tiče nasprotnikov, ki so na obeh straneh mnogokrat enaki, le prebarvani. Toda po drugi strani občutek kopiranja ni tako silen kot recimo pri Singularity glede na F.E.A.R. in Half-Life 2, okolje je z mnogimi podrobnostmi in impresivnimi napravami oko izdirajoče, medtem ko pomanjkljivosti maskira nor tempo z goro dogajanja. Zdaj streljaš, dričaš in letiš, zdaj padaš, voziš in cvikaš pod titansko šefetino, ki bi jo rade volje postavil na delovno mizo kot akcijsko figurico. Zdaj naskakuješ, potem se braniš, zdaj poslušaš Megatronovo nadiranje pajdašev, nato Optimusovo zen žgolenje. Grafika ni najbolj napredna, a grobe teksture uravnoteža poplava čudovitih svetlobnih učinkov, katerih edina pomanjkljivost je, da ob znajo zaradi preobilice določene spopade narediti težko pregledne. Medtem ob-



● **Nepuščavništvo znatno podaljša življenjsko dobo War for Cybertrona, ki po končanju obeh kampanj niti ne vleče k vnovičnemu preigravanju.**



● **Natančno nažiganje iz statičnih topov ima za posledico več kot le eno sklateno nebeško kočijo. Ob spremljavi treska, buma in plamenov, SEVEDAAARRGH!!**

epsko kasiraš. A kake posebne globine ni. To je pač igra, v kateri napreduješ, če normalno paziš na premikanje in strelivo, natančno meriš ter poznaš tistih nekaj samosvojih lastnosti nasprotnikov. V zameno za to, da ne zahtevaš preveč, te Transformers: War for Cybertron zadegajo na praktično nenehen tobogan. Domala nikdar nisi sam, marveč si stalno v družbi kolegov robotov, kar samo po sebi pomeni razgibanost. Že v navadnih čumnatah in hodnikih te igra obsipava z nasprotniki, ki nekam predvidljivo, a vseeno razborito švigajo okoli, poskakujejo, navaljujejo ter se umikajo, so na tleh in v luftu. Kaj šele, ko prideš globlje v igro in se srečaš s šefi. Po modernih zapovedih ti ne pridejo le na koncu nivoja, ampak SO nivo! Ko opraviš prvo enoigralsko kampanjo z negativci, misliš, da si že videl najbolj gromozansko ihtavost. A pravi razčefuk čaka šele na koncu druge, pozitivske kampanje. (To lahko izbereš takoj, vendar je s štorijalnega stališča priporočljivo, da najprej igraš z Deseptikoni.) Glavarji bi lahko bili bolj inteligentno zastavljeni, saj je treba načeloma le rešetati očitne šibke točke in se umikati. Toda če nisi hiter na nogah in spreten na težav, kot bi jih imel sicer. Prav tako špil vsebuje kar nekaj vznemirljivih stopenj, kjer frčiš po črevcih planeta in njegovi okolici ter deliš krogle & rakete kot v arkadni vesoljščini iz pogleda od zadaj, kakršni sta bili svojčas Crimson Skies in Rogue Squadron. Te sekcije in transformacije dajo igri merico prepotrebnega občutka samosvojosti. Srečoma v njih nisi omejen na obliko letala, marveč imaš na kar nekaj mestih izbiro – boš ostal na nebu, kjer so orožja malo šibkejša, a si varnejši, se hrabro spustil na tla ali dinamično menjaval? Višja kot je izbrana zahtevnost, bolj poskočen moraš biti, in treba je reči, da če si War for Cybertron zaželiš v zajebani obliki, ni v končni tretjini več kot dvanajsturne puščavniške izkušnje prav nič lahek. Nesmrtni sotrpini ti resda pomagajo, a ne pretirano, saj je levji delež bremena na tvojih ramah. No, če te zalega preveč ubija, lahko v glavnem meniju izbereš nižjo težavnost in nadaljuješ od nazadnje dosežene nadzorne točke, ki so na splošno razporejene solidno. Gotovo bi si od Transformatorjev želel manj naslanjanja na Gears in Halo ... več kot eno vrsto okolice, saj se celotna igra odvije na Cybertronu, ki je prepreden z krožajoči zvok plaši sosede, saj nekaj stalno cvili, tuli, poka in se ruši. Prištejmo možnost igranja obeh strani, tako Avtobotov kot Deseptikonov, in dobrodošel spletni co-op za do tri ljudi (razdeljenega ekrana žal ni ne na peceju, ne na PS3 in X360), pa dobimo zaokroženo moško igro za adrenalinske samce. V obeh pomenih besede, ker si težko predstavljam družico, ki bi dolgo zdržala pod takim naskokom gospoda Testosterona v kovinskih oblatah.

Dobremu enoigralstvu se pridruži spodoben internetni tekmovalni multiplayer za deseterico. Na normalni zalogi pohvalno velikih in premišljeno narejenih kart si ne izbereš le robota, marveč tudi poklic iz zaloge štirih, kar določi, kako boš pristopal k obračunom. Soldati streljajo, vodje krepijo, znanstveniki zdravijo in izvidniki se delajo nevidne, pri čemer je treba upoštevati še transformacije, kjer prednjači letalo. Po zgledu Call of Duty nabiraš izkušnje in nadgrajuješ sposobnosti za vsak poklic posebej, kar te zna v navezi z dosti načini (solerski in timski deathmatch, zajem zastave, nadzor nad kontrolnimi točkami ...) obdržati pred zaslonom za kar nekaj večerov. Večigralstvo ni na nivoju CoD4 in Bad Company 2, a ima svoje kvalitete in je naphano z vojskujočimi se roboti, kar mu daje svojstven čar. Najbolj pa vleče ločeni sodelovalni modus escalation, narejen po zgledu modusa horde iz Gears of War 2. Saj ne, da računalničarji to vedo, a ne, Microsoft? Tebe in tvoj(eg)a tovariša naskakujejo valovi capinov, ki jih je treba pač uničiti, vendar boljših orožij, zdravja in streliva ne pobiraš, marveč jih kupuješ glede na prislužena sredstva, kar doda taktičen element izven streljanja. Škoda, da escalationa ne moreš igrati sam z računalniško vodenimi pribočniki. Ampak ne dvomim v to, da imaš veliko frendov, kajti v Transformers: War for Cybertron je vsakomur trinajst let.



● **"Ro-bro!" "Right between the processors!" in druge robotastične dovtipe liki stresajo iz rokava. Velikega, močnega rokava.**

Sneti ponoči skrivoma menja obliko v robota, ki besedila pošilja direktno v računalnik. Zdaj končno vemo, kako toliko napiše.

80

razgibani moški raztur vsemirskih proporcev DOGAJA!!! ✔ igranje na obeh straneh ✔ končno primerna obdelava zlorabljene licence ✔ dobro večigralstvo ✔ preveč zgledovanja po Halu in Gears of War ✖ v transformacijah je še dosti potenciala ✖ bojevanje ni prav globoko ✖

High Moon Studios / Activision

STRAH JE SPET ŽIV

PREDATORJI

CONTINENTAL FILM

TROUBLEMAKER STUDIOS

V KINU OD 8. JULIJA

www.CONTINENTALFILM.si

www.PREDATORS-MOVIE.com





NEKATERI FANTJE DOZORIJO MALO POZNEJE.

ODRASLI

V KINU OD 15. JULIJA

CONTINENTAL FILM

COLUMBIA PICTURES

SONY make.believe

ContinentalFilm.si

GrownUps-Movie.net

HAPPY MADISON PRODUCTIONS

SBK X



Voziš po suhih in mokrih stezah. Na slednjih je idealna linija zaradi konkurentov pohvalno suha, kar vpliva na taktiko.

Nekatere plati motorščine italijanske hiše Milestone, ki je svojčas Screamerja rodila, pohvalim. Izpostavljam že, da je to edina sveža simulacija dvokolesništva na peceju, saj se je delno sorodni MotoGP računalnikom odpovedal, in da stane le okrog 30 evrov. Težavnost lahko sicer znižaš do arkadne, začetniške ali srednje, a smisel obstoja igre je najvišja zahtevnost. Tam voziš na zajeban način, kjer cepneš zaradi vsakršnega nepremišljenega pospeševanja, sploh v zavoju, zaviraš in nagibaš se počasi in paziti moraš na poškodbe voznika ter mašine. Prvi lahko zaradi prekopicevanja odstopi, dočim si koleselj obtolče pogonski sklop in obese, kar vpliva na vožnjo. Hkrati si obrablja gume in žlampa gorivo. Na voljo so ločeno zaviranje za prednje in zadnje kolo, prenos teže naprej-nazaj ter kamere iz tretje in prve perspektive, dočim je občutek teže strojev letos dober. Voziš motocikle iz razredov superbike, WSS in superstock ter jih podrobno nastavljaš. Na stezi je do petnajst drugih voznikov, pri čemer je umetna pamet spodobna in bolj dinamična kot v SBK 09. Greš tudi na internet, kjer ob sprejemljivem lagu pičiš v posameznih dirkah, time trialih in celotni sezoni. Pohvalno. Končno lahko ustvariš voznika, čeprav ga ne razvijaš po frpjsko, in ga popelješ skozi kariero. V njej hkrati deluješ kot mini menedžer, ki se ubada s pokrovitelji. Uradna licenca za sezono 2010 je, a hecna. Stez je 14 namesto 13 (Donington, Losail ter Salt Lake namesto Millerja in Silverstona), moštev je 16 namesto 19, manjkajo vozniki. No, Biaggi je, prav tako vsi proizvajalci, kot so Ducati, BMW in Honda.

Toda SBK X do zvezd ne seže ne na peceju, ne na PS3 in xboxu 360. Tako je, na vrsti so minusi, s katerimi se papagajsko ponavljam! Prenašanje teže ostaja omejeno, ni dinamičnega vremena, ni pogleda iz čelade, vpliv poškodb ni dodelan. Razlike med motocikli niso prav velike in občutek hitrosti je to leto slabši. Vdelali so švohoten arkadni način z močno poenostavljenim voznim modelom, kjer izpolnjuješ naloženo (prehiti, zmagaj ...) ter za to dobivaš točke za odklep nadaljnjih izzivov. Najbolj pa moti vobča sterilnost – deloma zaradi ostarelega grafičnega pogona, deloma vsled rutinskega sosledja dirk, treningov, kvalifikacij ter ohrnega pisarniškega udejstvovanja.

Klasika za SBK, torej. Srce je vnovič zdravo in če iščeš novo realistično motocikliščino, pri čemer meniš, da te naštete pomanjkljivosti ne bodo motile, je to to. Ni pa napredek glede na 09 in 08 bistven ter očitno bo trajalo še dolgo, da se bo serija znebila pridiha amaterizma. Čeprav za trideset evrov spet ne gre zahtevati preveč.



Čeprav je uvodni zaslon lušten, ne pričakuj, da boš pred tekmo šlatal hostese za rit in po njej žural.



Na višjih težavnostih je pametno imeti igrator, ki omogoča analogno dodajanje plina in usmerjanje.

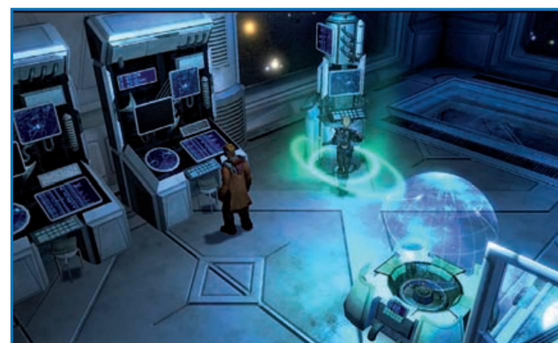
71 — *Sneti bi rad zavil s piste in oddrvel na sladoled v Koper. Ne gre.*

Milestone / Black Bean

Greed



Sovražna bitja so neumna, počasna in dobro oklepljena, zato jim delaš bore malo škode. Edina taktika je udri in beži.



Če izvzamem trgovca, ki ima hudo navite cene in te za povrh trešči na planet, v špilu ne srečaš ene same žive duše.

Diablovščine v vesoljskem okolju (Harbinger, Space Siege) se doslej niso ravno izkazale. Avstrijski Clockstone je po solidnem Avencastu kljub temu sprejel izziv.

Za ozadje rabi mlačna štorija o odkritju novega elementa ikarija, ki povzroči vojno med kolonijami. Greed uporablja za zvrst klasičen pogled od zgoraj, ki pa ga lahko poljubno približuješ in vrtiš. V nadzor je po novem vključena možnost odkotaljenja iz gneče, kar da gibanju novo, dobrodošlo dimenzijo. Kar se poklicev tiče, lahko izbiraš med ostrostrelko, ki strelja zelo daleč, a počasi; piromanom, ki kuri vse od blizu; ter uravnoteženim vojakom. Vsi trije imajo enako drevo dvajsetih veščin, po pet pasivnih napadalnih in obrambnih – recimo obnavljanje zdravja, ko stojiš pri miru, ali energijski ščit, ki odbija nasprotnike. Deseterica aktivnih porablja sekundarno energijo in se v glavnem osredotoča na močnejše napade ter nadzor večjih skupin sovragov. Vsako lahko nadgradiš do pete stopnje z izkustvenimi točkami, a o vložku je treba premisliti, saj točk ni dovolj, da bi nabildal vse. Istočasno je v uporabi samo po ena veščina vsake sorte.

Sistem je torej popreproščen, a ne slab. Bolj šepa izvedba. Vsako od treh poglavij ima sicer prgišče samosvojih sovragov, a špil skoraj vse vrže vate na začetku. Enako golazen tamaniš po enoličnih hodnikih in sobicah (sploh slednjih je absolutno preveč) vse do konca poglavja, ki traja pet, šest ur. Ne zato, ker bi bilo območje obsežno – ne, preveč časa gre za odstranitev enega samega nestvora, ne da bi ti on prizadejal kako posebno škodo. Nato prideš do šefa, recimo velikanskega pajkovskega robota. Butast, a z OGROMNO lajfa, kajti kolinil sem ga vsaj petnajst minut! On mene, jasno, ob majhni neprevidnosti podre z dvema streloma. Drugo dejanje se godi na površini planeta, v tretjem se spet poješ po ozkih podzemnih kavernah, posejanih z zlobnimi vesoljci. Do bolj ubojite puške, ki bi pospešila akcijo, pa zlepa ne prideš. Deloma si lahko pomagaš z moduli za nadgradnje. Slabo opremo prodaš ali na mestu recikliraš, kar je dobrodošlo zaradi majhnosti inventarja. Monotonost srečoma prekinjajo domiselne zagonetke: sinhronizacija črpalk, ki jih zaganjaš in ustavljaš tako, da se vrtijo enako hitro, vrata, pri katerih moraš vstopno kodo pogruntati iz namigov v dnevnikih, na pritisk občutljive plošče, ki te ubijejo ... So dobre, a nanje naletiš preveč poredko, trikrat, štirikrat na poglavje.

Greed sicer nudi še sodelovalni način za dva po mreži ali internetu, ki zna biti bolj zabaven od puščavniške izkušnje. A kljub nizki ceni stežka zadovolji. Če bi bili bolj radodarni z ugankarstvom in ustvarili poštene naloge, bi jim duhamornost nemara odpustil. Tako pa ...

57 — *Vesoljske diablovščine so zares zaklete, si žalostno prizna Quattro.*

Clockstone / Headup Games

A KINGDOM FOR KEFLINGS

Tale zadevica je sprva izšla na Live Arcade za xbox 360, kjer se je mnogim priljubila z nedolžnostjo in možnostjo uporabe lastnega avatarja. V računalniški verziji izbiramo le med nekaj prednastavljenimi liki, igranje pa je enako. Nadziramo velikana in skušamo s pomočjo drobnih, Settlerjem podobnih človečkov Keflingov zgraditi kraljestvo. To storimo tako, da jim zaukažemo sekanje drv, nabiranje kamenja v kamnolomu in striženje ovac. Nato nam igra v obliki mini misij namigne, kaj moramo zgraditi, da se približamu končnemu cilju, gradu. Z njihovim opravljanjem naš velikan postaja čedalje bolj učinkovit gradbinec, kar olajša in pohitri igranje. Stavb je ogromno in segajo od obveznih, kot so izobraževalne ustanove in tovarne, do šminkerskih, ki zaposlujejo kiparje ter pleskarje, ki kraljestvo malo polepšajo.
Gradnja ni taka kot v večini strategij, kjer klikneš na stavbo v meniju, položiš njenega duhca na tla in nanjo pozabiš, dokler se ne zgradi. Namesto tega surovine porabljamo za izdelavo sestavnih delov zgradb, nakar jih ob sproščujoči glasbi zlagamo kot lego kocke. Všečno je, da so delčki hiš smiselno umeščeni, saj recimo šolo tvori nekaj čitalnic in sob s knjigami, pisarna ter dva sekreta. Pri tem nas malokaj moti. Sovražnikov ni in sčasoma pridemo do neizčrpnih virov, kar zagotavlja ležerno in brezskrbno vzdušje.
Za dviganje pritiska sta tako zadolženi občasna nenatančnost in nerodnost nadzora. Opravil namreč ni moč veržiti, mali Keflingi pa ne premorejo niti ene možganske celice in jim je vedno treba natanko naročiti, kaj morajo početi. Prav tako se elementov, ki so že v gradnji, ne da preklicati. Ker je veliko medsebojno podobnih, se hitro zgodi, da naročimo sedem stolpov, ki se izkažejo za napačne. Kljub temu moramo čakati na njihovo izgradnjo in jih nato razbijati na prafaktorje za vrnitev sredstev. Ko grad zgradimo, lahko kraljestvo po mili volji preurejamo in nadaljujemo v nedogled.



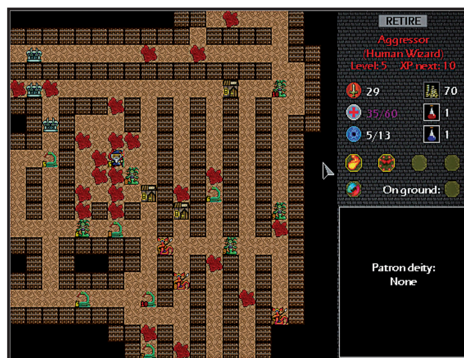
● Takole izgleda gradnja hiške po gradbenem načrtu. Potem je na nas, da posamezne kocke ustvarimo in jih damo na primerno mesto.

Enoigralstvo dopolnjuje še spletni multiplayer v obliki skupne gradnje kraljestva z do tremi zaveznički. Tu je izkušnja enaka kot v puščavništvu, tako da gre bolj za bonbonček kot za element, ki bi bistveno podaljšal igranje.
Keflingi so družinsko prijazna, nedeljska strategija, ki ne nudi kake posebne globine, izziva ali pozornosti vredne zunanjosti. A zasvoji te prav zaradi svoje enostavnosti in risankavosti ter deluje kot fin antidepresiv. Škoda, da je cena tako visoka, saj za krepkih dvajset dolarjev, kolikor Kraljestvo kot dolpoteg stane na *Ninjabee.com* (verzije na ploščku ni), dobiš veliko bolj razgibanih, globokih, bolj 'pravih' iger, recimo kake starejše Settlerje. ***Gigen***

Ninjabee ● 20 $

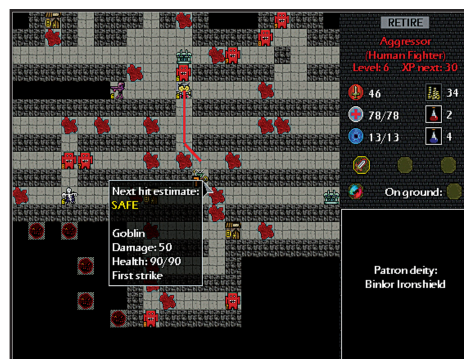
DESKTOP DUNGEONS

Moderne frpjke se ponašajo z razvejanimi pripovedmi in prostranimi svetovi, po katerih kolovratiš mesece. Desktop Dungeons gre v čisto nasprotno smer in zapletene igrarske recepte obseka v minimalistično obliko.
Z osamljenim likom pohajkujemo po asketsko izrisani temnici, opazovani od zgoraj, ki ne preseže meja enega zaslona. Igranje je potezno, a rahlo neobičajno – vsakič, ko se z miško premaknemo za poljubno število polj ali izvedemo dejanje, lahko svoje storijo tudi pošasti. Te se ne gibljejo, marveč so statično razporejene po hodnikih, kjer pridno čakajo na naše akcije. Poglavitno je, da si zdravje in mano obnavljamo s tem, ko stopamo v še neodkrite, črne dele temnic. Istočasno pa si ju napolnijo tudi nasprotniki, zato 'udari in zbeži' ponavadi ne zažge. Vojščak, ki ga ustvarimo s kombinacijo petih tolkienovskih ras (človek, vilin, škrat ...) in štirih klasičnih poklicev (bojevnik, zmikavt, duhoven, coprnik), ima miniaturen nabor statistik: napad, zdravje in mano za čirečare. Bojevalni sistem je čisto preprost, saj je treba zgolj klikniti na tolovaja. Sposobnosti se nam ob ubijanju zverinic krepijo do desete stopnje, na poti pa moremo najti tudi 'glyphe', ki so v bistvu uroki in omogočajo lučanje ognjenih krogel ter podobnega. Vsaka rasa glyphe uporablja samosvoje.



● Od šestih področij je prvo osnovna temnica, drugo je tekmovalna ječa za točke, preostale štiri, kot je tale kačja, pa so posebni izzivi s tečnimi beštijami.

Tipična partija Desktop Dungeons je torej videti takole. Uletiš v ječo, se skozi podanike prebiješ do šefa, edine beštije desete stopnje, ga našeškaš in jovo na novo. Karte ob vsakem igranju nastanejo naključno, posamezna igra pa traja od petnajst do dvajset minut. V nov krog se prenesejo le kovanci, s katerimi lahko v temnici kupimo kak priboljšek, vse ostalo se resetira, z našimi izkušnjami vred.
In kaj zaboga je tu tako privlačnega? Predvsem izjemna uravnoteženost početja in pa staromodno visoka zahtevnost, saj te zelo hitro zmasakrirajo že na prvem izletu v ječo in je epski uspeh vsak zaklan glavar. Še pomnite Dungeon Keeperja in kompanijo? Desktop Dungeons so ena velika matematika, kjer moramo vsakič znova preštudirati, ali se nam splača ne le udarec po okostnjaku na sosednjem polju, ampak vsak premik v črnino, ki obnavlja moči. Dosti je odvisno od tega, ali smo sposobni izgruntati optimalen vrstni red, po katerem bomo potolkli nesnago, kar igranju doda miselno dimenzijo. Capini so že res statični, toda če jih ne uničujemo, ne bomo dovolj razviti za poraz šefa, sploh pa mnogokrat stojijo v ozkih prehodih, tako da se jim itak ne moremo ogniti. Premisliti je treba, koliko sredstev porabiti za navadne sovrage, da bomo dovolj krepki za končnega, in upo-



● Po kartah so raztreseni tudi oltarji božanstvom. Njihovo čaščenje nam ponuja tako prednosti kot omejitve. Zlasti pa nasankamo, če se jim odrečemo.

števati oceno tveganja, ki jo še z nekaj drugimi podatki dobimo, če se s kurzorjem postavimo nad barabeža. Dobro je, če modro uporabljamo napitke in posebna polja, ki zvečajo napad, zdravje ali mano. Zverjad, ki sega od gorgon prek zombijev do, em, kozlov (!?), pa sčasoma dobi zahrbtne sposobnosti, kot je srkanje našega zdravja. Ja, sčasoma, kajti s pobijanjem šefov se sproti odklepa večji del igre. Štirje poklici se razširijo na osemnajst, prvemu okolju se pridruži pet novih. Šele po dobršnem napredovanju po tej verigi se nam odpre možnost, da igra naše potepanje rangirano oceni in ga vrže na splet, koder ga moremo primerjati z ostalimi igralci. Zelo važen pri vsem skupaj je končni rezultat, katerega višina je v mnogočem odvisna od izpolnjevanja dodatnih (beri: težjih) ciljev, recimo da ne uporabiš niti enega zdravilnega napitka.
Desktop Dungeons je torej za tiste, ki bi se radi v najbolj osnovni obliki potikali po temnicah, vendar pri tem ne marajo izključiti možganov ter ponosa. Ter za one, ki so ob Demon's Souls le zlovoljno zehali. Čemu pa bi ga igral navaden smrtnik? Ker je na prejšnji natlačenki ali Qcfdesign.com zastonj. Grem stavit, da vas bo zasvojilo. Ali vsaj spravilo ob lase. ***Aggressor***

QCF ● Design zastonj

PUZZLE CHRONICLES

Začenjam sumiti, da Infinite Interactive za izdelavo iger nimajo zaposlenih ljudi, temveč jim jih dela program. Po luštnem združku bejewelaste miselnice in lahkotne frpjke Puzzle Quest (J172, 88) so namreč rutinsko naštancali že tri odvrtke. Puzzle Quest: Galactrix (J188, 50) je bil razvlečen in enoličen ... v isto past je cepnil Puzzle Kingdoms (J191, 58) ... in zdaj so tu Puzzle Chronicles, višek vse večje cenenosti ter brezzveznosti Infinitovih akcijskih logijad.



● Ko dospemo v mesteca in ječe, moramo skorajda linearno pristopati k posameznim delom. Tam zehljajsko sprožamo boje ali razkrivamo pripetljaje.

Postaneš konanski barbar v fantazijski deželi, ki ga zasužnjijo, a ga reši lepa coprnica, s katero se odpravi na pot, da bi rešil ljudi in heroj bil. Štorijica, ki jo sporočajo tekst in stripovske sličice, je znova nepomembna in škoda je, da se jemlje resno, saj za to nima nobenega razloga. Igra te linearno premika z ene lokacije na drugo, znotraj njih pa iz ptičje perspektive klikaš po hiškah, oazah, sarkofagih, gradičih in drugih objektih. Tedaj se pokaže meni, v katerem izbereš dejanje. A vseeno bi bilo, če bi špil vse to preskočil, saj te krčevito drži za roko in te ima prav za debila. Prideš na lokacijo, nakar klikneš na polico, da dobiš dragulj, na temni kotiček, da ga osvetliš, in na kip, da ga sestaviš. Ništrc odločanja in niti kanca inteligence, le zaspana rutina ter splošna bednost v primerjavi s svobodnim, pametnejšim Puzzle Questom.



Namesto da bi kosi padali z vrha, prihajajo z leve in desne, medtem ko sredinska ločilna črta določa, koliko prostora ima eden ali drugi igralec.

Veke kmalu postanejo svinčene tudi v bojih, ki se sprožijo, ko s klikanjem po objektih naletiš na sovražnika. Preseliš se na ločen zaslon v pogledu od strani, kjer so zgoraj animirani borci in spodaj draguljčki. Ti prihajajo v skupinicah po tri, tvoja naloga pa je, da jih skladaš v slogu vodoravnega Tetrisa. Ko daš skupaj več kamnov iste barve, se združijo v večjo skalo, izginejo pa, če pritakneš zvezdo ustrezne farbe. To premika ločilno črto in bolj kot nekdo raztura, bolj črto potisne proti nasprotniku ter mu s tem jemlje prostor. Takisto z eliminacijo skalic polniš energijo za posebne moči, na primer prekinitev sovragove poteze, vmes pa se liki zgoraj mečujejo in grizejo v riti.
Igralna mehanika ni slaba, čeprav je malo preveč odvisna od sreče, saj kosci prihajajo naključno. Slabo pa je vse ostalo. Fantazijskih sovražnikov s pridihom ZFja, kot so mumije, duhovi in kibernetske kobre, je malo vrst, njihovi vzorci so neraznoliki in boji se zato ponavljajo. Znajo se tudi vleči, saj je pehanje črte sem in tja dostikrat utrujajoče dolgo, naporno in odvisno od poca. Nabrana roba, kot so razne čelade, pasovi in rune, je postranska, frpjski napredek arbitraren in pesjan, ki ga imaš s sabo, nepotreben. Kljub grafični primitivnosti se dogajanje zatika, tipke so neodzivne, kar je bil gromozanski problem že v verziji za DS, in jih ni mogoče redefinirati. Tako si obsojen na to, da kosce sukaš z levim in desnim controlom, kar je neintuitivno, ali igraš z miško, kar je nenatančno.
Itak ves Puzzle Chronicles deluje neizpiljen in na brzaka vržen vkup, o čemer priča tudi dejstvo, da ga je za PC (naredili so ga še za DS in PSP v fizični obliki ter xbox 360 ter PS3 kot digitalni dolpoteg iz njunih spletnih štacun) skoraj nemogoče dobiti. Steam ga je umaknil iz ponudbe, Impulse in Direct2Drive ga nimata, ploščka ni, uradna stran pa ti da tale izjemen nasvet: 'This game can only be downloaded from your console.' Saj bi se smejal, če nasmeh ne bi bil tako grenak in če izguba časa ne bi bila celo Sandokanova inačica. ***Sneti***

Konami ● bržda 10 EUR

SENSATIONAL WORLD SOCCER 2010

Simon Read, šef, tajnica in tako rekoč edini programer indie razvijalca New Star Games, znova dokazuje, da se poleg ničel in enic dobro spozna tudi na poslovno plat izdajanja svojih igric. Arkadne fuzbalščine SWS 2010 sicer najbrž ne bi ponudil ravno med mundialom in po tako mamljivi ceni.
Če ste se že srečali bodisi s starejšo verzijo špila, bodisi s sorodnim New Star Soccerjem, ki je takisto plod Simonove tvrdke, približno veste, v kateri kot bo letela žoga. Je pa res, da novi Sensational po surovi igralni plati ni bistveno napredoval. Kontrole so se celo poenostavile, saj zdaj vse osnovne fuzbalske prijeme – talne in visoke podaje, lobe, poljubno močne strele, glavice in nizke štarte – izvajamo s smernimi in eno samo akcijsko tipko, tako kot v Sensiju. Pogled na igrišče je ostal starošolski, torej ptičji in dvodimenzionalen, poanta udejstvovanja pa tudi. Na nas je le, da se z urnim predenjem mreže podaj, koder sta nam v pomoč priročen 'radar' in možnost približevanja oziroma oddaljevanja kamere, prebijemo v bližino kazenskega prostora in vratarja pretentamo z zavijajočim udarcem. Oziroma po brutalnem prekršku, ki je privedel do kartona, izvedemo zmagovit prosti strel, ali žogo po izvajanju avta v mrežo pošljemo s silovitim udarcem v glavo.
Kljub splošni arkadnosti in prav takemu tempu Sensational namreč spoštuje pravila najlepše igre. Dopušča tudi, da formacijo spreminjamo po mili volji. Vsled tega, zlasti pa zavoljo umetnopametnih nasprotnikov, ki so v napadu in obrambi sposobni zlasti na najvišji težavnosti, se špilček izkaže za globljega, kot se zdi spočetka. Ne glede na nekatere hecnosti, kot je recimo nasprotnikova tendenca postavljanja obrambe predvsem v bližini kazenske cone, kar omogoča ubijalske strele z razdalje. Jap, tako kot je to veljalo za Sensible Soccer, Goal in ostale legende, katerih moderna kopija Sensational brez dvoma je.



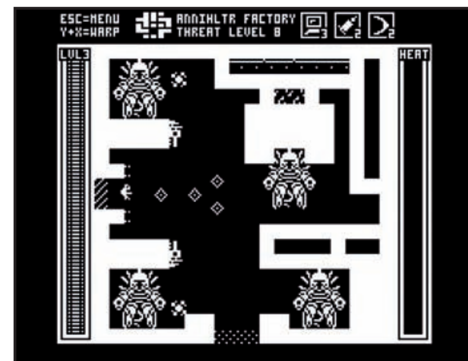
Čeprav bi se prisotnosti slovenščine bolj veselili v kaki s tekstom bogatejši igri, gre to za igre nenavadno opcijo vseeno pohvaliti.

Škoda torej, da naslovček usodni zadetek prejme pri načinih udejstvovanja. Da lahko odigramo svetovno prvenstvo in pri tem izbiramo med skupinami ter reprezentancami, ki so odpotovale v Afriko, je pohvalno. Manj pa, da je to skupaj s hitro tekmo proti računalniku ali lokalnemu soigralcu vse, kar špil nudi! Problemu licenc se je avtor ognil tako, da žogobrcarjev sploh ni poimenoval. Mnenju, da je SWS2010 špilavno všečna, vsebinsko pa švoh osvežitev serije, pa se ne more. Če vam fuzbalska nostalgija ne da miru, si s pagine *Newstargames.com* raje povlecite izvirni Sensational Soccer, ki je zdaj na voljo zastonj. Govoril sem. ***Case***

New Star Games ● 5 EUR

HERO CORE

Na zaslonu se 'bohotita' dve barvi, črna in bela, brez odtenkov. Nizkoločljiva grafika je tako nazobčana, da bi z njo prežagal večstoletno sekvojo. Zvok pa je na ravni commodorja 64. Tako, grafične kurbe so splašene, sedaj se lahko posvetimo špilu.



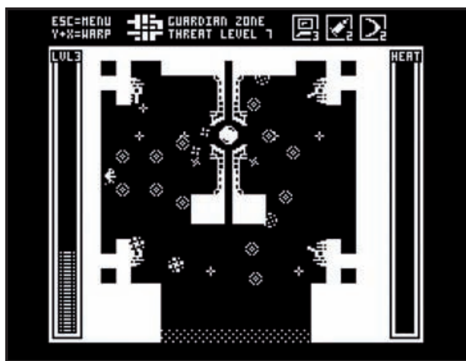
Ko izberemo višjo težavnost, se lokacije šefov, predmetov ter ugank spremenijo in sovragi postanejo napadalnejši. Posledica je krepko drugačen špil.

Hero Core je igra Daniela Remarja, produktivnega neodvisnega Šveda, ki mu je Sneti v Jokerju 187 že posvetil par strani črnila z opisom igre lji in spremljajočim intervjujem. S HC je hotel Dani pričarati občutek igranja prvoprvih starih konzol, kot sta intellivision in atari 2600, a izkušnjo modernizirati ter jo narediti bolj kompleksno, kot so jo bili programerji svojčas sposobni ustvariti. Pravzaprav gre za razširjeno in izboljšano verzijo avtorjevega prejšnjega špila Hero, v katerem si kot nahrbtniško leteč možic mešal štrene galaktičnemu lordu Tetronu. Zlobnež je imel v načrtu zavzetje zemlje, kar smo mu preprečili z nelinearnim raziskovanjem soban njegovega skrivnega kvartirja, se med šviganjem bodli z njegovimi 'prebivalci' in iskali izhod, ki je vodil do končnega obračuna.
Zaradi vrnitve na kraj zločina isto počnemo tu, le da se solidna arkadno-raziskovalna osnova prvega Heroja v Core pošteno skriža z metroidvanijskim konceptom. Kaj je to? Gre za sistem iz konzolnih uspešnic Metroid in Castlevania, kjer nepremočrtno hodimo po sobanah, umeščenih v veliko ozemlje, iščemo opremo in odstranjujemo žverce. Ko ugonobimo šefa, dobimo ekstra slasten priboljšek v slogu novega orožja ali ključa, s katerim si z nekaj premisleka odpremo pot naprej. Temu se Hero Core dopičično podreja in nam posebej rad daje nadgradnje energije ali krepelc. Tako naša začetna pokalica dobi možnost uničevanja



Muzika ga seka! Čeprav parkanalni lo-fi sintetizator zvoka ne zmore proizvesti 'modernih' orkestralnih kompozicij, melodije ostajajo odlične. Povezavo do njih najdete na domači strani.

peščenih usedlin ali sekanja cevi, s čimer pridemo do neraziskanih področij. Po zgledu Metroida imamo še samodejno karto, na kateri so označene važnosti, kot so točke za shranjevanje položaja in lokacije šefov. Vsak sejv point nam povrne energijo, če umremo, pa se znajdemo ob njem. Tudi teleportiramo se lahko med odkritimi snemalnimi pozicijami in si tako prihranimo tegobe kolovratenja po svetu.
Ki niso majhne. Za napredovanje je treba spretno uporabljati orožja in mozgati, kako ponucati njihove nove lastnosti. Ko naletimo na zaščitno polje, moramo v okolici najprej poiskati generator in ga uničiti. Ali očistiti zaslon vseh sovragov, saj se vrata, ki zapirajo prehod, drugače ne odpro. Tudi akcija ni od muh. Šur, igra se začne dokaj nedolžno, čeprav hitro uvidimo, da znajo generatorji in šefi izstrelke bljuvati precej na gosto. Toda nadzor možiclja, opremljenega z letalnim ruzakom, terja golido izvežbanosti in bullethell se stopnjuje, tako kot ugank(ic)e, ki jih nudi okolica. Res je skrajni čas, da Daniel svoje spretnosti vloži v stvaritev orenk modernega špila z novodobno grafiko. Če bi imela Konami in Capcom oči količkaj na pecljih, bi ga že zdavnaj zaposlila.
In mu dala možnost, da svoj smisel za podrobnosti uporabi v okviru 3D-grafičnega pogona. Kajti čeprav je grafika v Hero Core na prvi pogled kilava, je to le prvi vtis. Ko se oči privadijo minimalističnemu dizajnu, začno možgani toliko bolj delati. Saj veste: vklopi se domišljija. Sobane so polne pikslastih detajlov, ki sčasoma enakopravno nadomestijo podrobnejši videz. Po stenah se razraščajo rastlinske vrste, ki plašno poniknejo, če se jih dotaknemo, s stropa kaplja voda in drugod dere v slapovih, sovragi so vseh sort in ne mine dolgo, da jih začnemo predalčkati po izgledu in obnašanju. Srečujemo insektoide, gremlinčke, ribone, lovkaste rože in čisto abstraktne oblike življa, med katerim prednjačijo šefi. Mednje sodijo mehanska sončnica, leteči transformator, triglavi zmaj in še kaj. Vse skupaj spremljajo plinki-plonki zvoki in istovrstne vzdušne melodije, ki odlično pričarajo občutek raziskovanja neznanih ZF-prostranstev. Pravcata metroidvanija, torej.



● **Razjarjeni generator zna zaslon v španoviji s štirimi besnečimi kupolami pošteno nafilati z izstrelki. Stik z nevarnostmi kajpak pije energijo – in živce.**

Že res, da je štorija enako klišejska kot v predhodniku in da za dospetje do finalnega zlobneža porabimo le kako urico. A ko izdelek končamo, se lahko pozabavamo s še višjo težavnostno stopnjo, ki predrugači svet. Ali se lotimo modusa šefovskih bojev in užgemo način nabiranja zastavic, ki se pojavljajo v naključno generiranih sobanah. Herojsko jedro je tako slasten retro trip za vse, ki se radi spominjate starih špilov, pa tudi one, ki takih iger niste imeli priložnosti videti 'v živo'. Le obremenjeni s podobo ne smete biti. Dobite ga na natlačenki ali na strani *Remar.se*. ***Misfit***
Daniel Remar ● zastonj

MASS EFFECT 2: OVERLORD

Nova sezona, nova dolpotegljiva misija za ME2. V primeru Overlorda gre za doslej najbolj obsežno ekstra odpravo za kapetana Sheparda in kompanijo, saj se izteče po dobrih dveh urah. Treh, če nam je do podrobnega česanja okolice in iskanja podatkovnih paketkov, kar pripelje do osvojitve prvega od dveh svežih dosežkov.



● **Kak zanimivejši dosežek ne bi škodil. Tudi zato, ker drugega, torej zadnjega, prejmemo avtomatično, ko dodatek zaključimo.**

Za premiso izvemo, ko na novi planetarni lokaciji, ki se pojavi na galaktični karti, dospemo do zgradbe, kjer je šlo nekaj hudo narobe. Poskus sparitve umetne inteligence s človeškimi možgani je rodil nekaj, no, nenaravnega. Na nas je, da Shodanovega pobratima (če vam to ime kaj pomeni, vedite, da se tako kot pisec teh vrstic neustavljivo starate) in njegovo armado večjih ter manjših robotskih prikazni pošljemo v virtualna nebesa. Shepard mora najprej obiskati stranski bazi, se dotakniti par ključnih prosojnih zaslonov in v standardnem masseffectovskem vzorcu, ki predvideva dosti izmeničnega streljanja, rabe bojnih talentov in čepenja v kritju, razčefukati vse, kar ga ogroža. Nato ga s starimi soborci (svežih dodatek ne prinaša, novih orožij takisto ne) čaka spust v futuristični brlog, kjer po napornem končnem spopadu tako ali drugače opravi z nagajivim stvorom. Med lokacijami se prevaža s Hammerheadom, novim vozilcem, ki ga je primaknil dodatkič Firewalker, ter sem in tja reši kako lažjo miselno ali, hm, prostorsko puzlo. To je to.
In to, kar je, sploh ni slabo. Pohvaliti gre zlasti skrb za vsečno spreminjanje tempa med številnimi akcijskimi vložki, kar privede do precejšnje raznolikosti. Zlasti v španoviji s podrobno oblikovanimi visokotehnološkimi okoliši. Dobrodošli so takisto segmenti, v katerih z lebdečim bolidom polzimo čez drn in strn, raketiramo statične topove in prečkamo magmatske reke s ploščadarskim skakanjem po kamnitih policah. Na višjih težavnostih nas razveseli splošna zagamanost, dočim smo moralnega odločanja skozi dialoge, vzdušnih štorijalnih razodetij in vrhunskih filmskih sekvenc ljubitelji Mass Effecta že vajeni. Edino Shepard in druščina bi v določenih trenutkih lahko delovali malo manj, kot da jim je za vse skupaj vseeno. Ampak okej. Za goldinarje, ki jih hoče Bioware, smo tokrat dobili pošteno količino vsebine. ***Case***
Bioware ● 5,5 EUR



● **Sekcije s Hammerheadom so solidne, bi se pa precejšnja mobilnost vozila dobro posojala futurističnemu dirkanju. Nemara v prihodnjem DLCju?**

GUNS OF ICARUS

Lepa lastnost servisov za dolpoteg, kot je Steam, je možnost, da med poceni naslovi odkriješ biserčke. Guns of Icarus je že eden takih špičkov, ki pade v oči. Tudi zato, ker je podoben zelo solidnemu, po krivici spregledanemu Project Nomads.
Igra vas postavi v vlogo pilota in edinega člana posadke cepelina, ki prevaža blago od pristana do pristana. To bi bila lahka naloga, če na nebu ne bi mrgolelo piratov, ki se nadejajo bogatega plena iz nedrij vašega plovila. A nemočna račka na nebu niste. Na voljo vam je šest strelnih mest – po dve na vsakem boku, plus še eno na kljunu in krmi – med katerimi se je treba iz tretje osebe seliti kot po Tisočletnem sokolu in nato iz njih prvoosebno podkuriti sovragom. Vsako strelno mesto ima omejen krog delovanja, zato je bistveno spremljati radar, predvideti smer napada kanalj in se postaviti k ustrezni pušketini. Ko cepelin doseže cilj, vam glede na uspešnost pripada novo, boljše orožje, ki ga namestite na strelno mesto po želji. Potem pa znova v zrak in hajdi do novega pristanišča.



● **Popravljanje letečega plovila kaj hitro postane glavno opravilo, Še posebej, če ni nikogar, ki bi na kanalje istočasno streljal.**

Toda stvari se dokaj hitro zapletejo. Roji nasprotnikov, ki vas obletavajo, pričenjajo vključevati močnejša plovila in njihova ognjena moč cepelin kaj kmalu zažge. Naenkrat ni pomembno le klatenje nebodijihtreba, ampak je nujno poskrbeti še za popravila. Če odpovedo motorji, se boste premikali počasneje ali se celo ustavili, predrt balon vas bo spravil na tla in instantno končal igro, luknje v skladiščnem prostoru bodo poškodovale tovor. Ena od mogočih nadgradenj je srečoma močnejši oklep, ki postane v daljših kampanjah kar krvavo potreben. Poškodovani predel popravite tako, da letite do tja s svojim likom in tiščite strel, kar seveda pomeni, da tačas ne morete streljati. Osrednji del Guns of Icarus je kampanja, ki ni čisto navadna. Na karti si namreč prosto izbirate pot naprej, dokler ne pridete do zadnjega pristana. Od tod se lahko podate v neskončno bitko, ki poteka, dokler vas horde piratov ne sklatijo z neba. Vedno lahko pričnete novo kampanjo, a v tem primeru ostanete brez nadgradenj. Smisel je torej ta, da se v čim daljši kampanji čim bolj okrepite, preden se odženete v neskončni spopad. Vdelan je tudi prijeten spletni večigralski modus, v katerem se lahko piratom po robu postavijo do štirje igralci, kar v teoriji igranje olajša. Za prakso



● Guns of Icarus je igra, v kateri je gatlingov mitraljez oziroma mini gun najšibkejše razpoložljivo orožje.

ne vem, kajti kljub mnogim poskusom mi ni uspelo najti niti enega človečka, ki bi stopil na moj krov.
Sliši se kul, posebej ker arkada stane piškavih devet evrov. Vendar ji tudi za tako ceno manjka marsikaj. Določena orožja, recimo top in pogojno metalec raket, sta na meji uporabnosti, medtem ko vas dejstvo, da ste na cepelinu sami za vse, dostikrat spravi na rob blaznosti, ker je na malo višji težavnosti popravljanja enostavno preveč. Kaj hitro se zgodi, da ne streljate, ker samo letate od motorjev do tovornega prostora, vaše plovilo pa golta ogenj. Možnost najema pomočnika v puščavniški kampanji bi bila zato dobrodošla. Prav tako bi si človek poželel kake raznolikosti, recimo kupovanja tovora in služenja denarja, ki bi šel za nova orožja. To bi igranje dodatno osmislilo in vsebino prilagodilo igralčevemu slogu, ne da moraš vzeti tisto, kar ti špil ponudi.
Če se vam Guns of Icarus slišijo zanimivi, jih lahko preizkusite na spletni strani *Musegames.com*, kjer se lahko v brskalniku zabavate tudi s polno različico, ako vam Steam ne diši. Pod pogojem, da boste zanjo odšteli cekin, jasno. ***Quattro***
Muse Games ● 9 EUR

PUZZLE BOTS

Wadjet Eye Games poznamo zlasti po pustolovski seriji Blackwell. Ustanovitelj Dave Gilbert je od samorastniških začetkov lepo napredoval in danes sodeluje s številnimi sposobnimi ustvarjalci. Ena od notranjih članic tima je mlada Čikažanka Erin Robinson. Punca je diplomirala iz psihologije, a se v zadnjih letih vse bolj udejstvuje v izdelavi iger, risanju stripov in ostalih kreativnostih. Podpisala se je pod zastonjske avanturice The Spooks, Nanobots ter Little Girl in Underland, ki jih najdete na *LivelyIvy.com* in na naši natlačenki. Nanjo smo nasneli tudi demo Erininega prvega komercialnega projekta, Puzzle Bots. Ti so nadgradnja Nanobotov in so prav tako narejeni v Adventure Game Studiu.



● Spodaj je kontrolna plošča, na kateri je izvlečena kartica z aktivnim robotom. Bomchelle tu še manjka, saj nove bote dobivaš postopoma.

Glavni junački so majceni robotki, veliki nekako toliko kot igračke iz kinder jajčkov. Gre za izdelke mladih izumiteljev, zaposlenih v tovarni robotov. Boti naj bi bili sicer namenjeni hišnim opravilom, vendar jih zanima vse prej kot to. Ker so firbčni in željni zabave, kaj hitro pobegnejo iz svoje kupole in se podajo raziskovat. Pri tem jih iz stranskega pogleda vodiš z mišjo, posebnost pa je v tem, da ima vsak od drobižkov samosvojo poglavitno sposobnost. Hero edini dviga in prenaša predmete, Ultrabot je miniaturen bager, Kelvin vlači s sabo plamenometalec, Ibi se znajde pod vodo in Bomchelle luča bombe.
Med konzervicami prosto preklapljaš in si z njihovimi talenti pomagaš pri ugankah. Te so sprva enostavne in pisane na kožo mlajšim. Treba se je recimo prebiti čez pisalno mizo, kjer je celo lepilni trak velik kot mlinski kamen. Kasneje pa se naloge napnejo v kar kompleksne časovne omejenke z domiselno podanimi namigi. Robotki zaidejo v kuhinjo, v ribniku dražijo žabo, na vrtu gojijo cvetje in harajo po hišici za punčke. Vragolije malčkov se prepletajo s heci v kadrovskem okolju, od ljubezenskih trikotnikov do prepirčkov okrog mikrovalovk in šefovega teženja. V tem je prepoznati Erinin slog iz stripovskih pasic in kul je, da je tudi likovno plat dodelala povsem sama. Njeni liki imajo značilne izbuljene oči, ki spominjajo na Simpsonove, in so dobro ozvočeni.



● Robotki se pretežno gibljejo po svojem miniaturnem svetu, a jih občasno vidiš tudi skupaj s stvaritelji. Ti imajo obilo vmesnih sekvenc.

Dobre tri ure v družbi Puzzle Botov minejo hitro in prijetno, saj gre za prikupno arkadno miselnico. Škoda pa, da sta zaplet in zaključek tako osnovnošolska. Tudi cena bi lahko bila ugodnejša, čeprav Wadjet Eye že tradicionalno ni popustniška založbica. ***Navi***
Wadjet Eye Games ● 15 $

THE SIMS 3: AMBITIONS

Druga večja razširitev za Sims 3 nima zaman tako častihlepnega naslova. Njeno jedro je namreč peterica novih poklicev (plus nadgradnja dohtarjevega), pri katerih se moramo v primerjavi s prejšnjimi dosti bolj potruditi za uspeh. Naj spomnimo: ko se naša bitja v tretjih Simčkih odpeljejo v službo, jih izgubimo izpred oči. Nato gremo lahko kosit trato v čakanju, da se zvečer zmahani vrnejo domov. Kosit zares, ne virtualno.
Toda ko liku v Ambitions zadamo poklic gasilca, arhitekta, stilista ali preiskovalca nadnaravnega ali tuzemskega, se špas šele prične. Skozi posel jih namreč vodimo ročno in nove dejavnosti igra za razliko od starejših (career) imenuje drugače – professions. V primeru vatrogasca to pomeni denimo odzivanje na alarme, vključivši dirjanje iz goreče bajte z osmojeno ritjo. Kot stilist je treba prenašati muhe petičnih gostov salona, medtem ko je poklic zdravnika od prej nadgrajen predvsem s terenskim delom. Pa sem ter tja s kakim carskim rezom, hehe. Najzanimivejši sta pak profesiji preiskovalca in lovca na duhove. Kot slednji vihtimo pravo ghostbustersko električno past, medtem ko mora detektiv ogovarjati sumljive ljudi in brskati za dokazi. Čeprav ta del spominja na avanture, globoke izkušnje ne pričakujte.



● Od naše odzivnosti je odvisno, kako hitro napredujemo v poklicu, zato ima naš trud neposreden vpliv. Pustiti vnemar gorečo bajto nam ne prinese ovacij.

Za nameček moram pohvaliti, da so novitete luštno vklopljene v siceršnjo vsebino, saj lahko denimo stilist izvaja posebne storitve na zabavah, medtem ko se detektiv ob psihopatskih osebnostnih nastavitvah urno prelevi v zločinca! Veliko nadgradenj so bile deležne tudi prostočasne dejavnosti, saj lahko sedaj kot vinar iz dodatka World Adventures svojo žlahtno kapljico prodajamo kjerkoli. Za nameček imamo dva nova zanimiva hobija: izumiteljstvo in kiparstvo. Posebej prvo zna pritegniti s kopico hecnih umotvorov, kot so roboti in samodejni sesalec. Ki ga lahko seveda mastno prodamo. Vse novosti so skrbno ozaljšane s kvalitetnimi animacijami, kot smo pri Sims že navajeni, in professioni imajo kar dolgo drevo napredovanja.
Vseeno pa Ambitions ni tako ambiciozen, kot je bila prva razširitev. Z novostmi se še vedno ukvarjamo skozi klasične dejavnosti, torej interakcijo z osebami in predmetovjem. Mini iger tu ni, prav tako ne novih ozemelj. Nekaj malega je še dodatne vsebine, na primer drevesc in zunanjih dekoracij, in to je to. Za navdušence pač. ***Aggressor***
Electronic Arts ● 27 EUR

WD MY BOOK 3.0

Ena najbolj nadležnih reči pri diskovju je poleg tega, da včasih stori konec in s sabo v brezno potegne kako seminarsko ter dve igrici, gotovo njegova počasnost. Že kopiranje večjih filetov med notranjimi shrambami zna biti izgovor za pripravo kofeta, kaj šele pri velikem presnemavanju na zunanje diske. A napredek vseskozi poteka. Tretjo inkarnacijo je namreč doživela cesta standarda USB, ta hip najbolj razširjenega vodila, ki nas je pred dobrim desetletjem odrešilo ukvarjanja z IRQji, DMAji in podobno solato ter odpravilo potrebo po vnovičnem zaganjanju računala ob priklopu naprav. USB 3.0 sicer ne prinaša tako prelomnih novosti, a hitrostni pribitek je pri zunanjem disku WD my book 3.0 tako občuten, da me ima, da bi test ponavljal znova in znova.

Na USB-trojko smo morali čakati precej časa, saj je 2.0 (imenovan tudi hi-speed), ki je trenutno najbolj razširjen, dospel že v začetku tega desetletja. Zagotavlja teoretično prepustnost 480 Mb/s, torej okoli 60 megabajtov na sekundo. Ker pa zraven sodi komunikacijski promet protokola vodila, je realni tok precej nižji. Tudi za polovico, zato je cesta do zunanjega diska po USB 2.0 klasično široka okrog 30 MB na sekundo. Tekmec firewire 800 je približno dvakrat hitrejši, a je razširjen predvsem pri jabolčnih napravah, drugje manj. Predvsem pa sta obe vodili znatno ožji od diskovnega SATA, po katerem promet potuje od shrambe do matične plošče. To je že leta 2003 z revizijo 1.0 doseglo širino 1,5 Gb/s, dandanes pa je z inačico SATA 2.0 prepustnosti 3 Gb/s razlika tolikanj opaznejša. Novi standard za univerzalno cesto, ki so mu nadeli nekam pogrošno ime superspeed USB, teoretično mejo pomakne tja do 5 Gb/s, dasi trenutno zagotavljajo le 3,2 Gb/s. Kar pa je še vedno več kot dovolj za diske, katerih pretočnost krmili SATA 2.0, saj zunanje vodilo s tem več ne pomeni prepreke.



● V takem ohišju se skrivajo navadni notranji diski, ki so podobno glasni in požrešni. Pravi prenosniki so manjši, tišji in gredo tudi v žep.

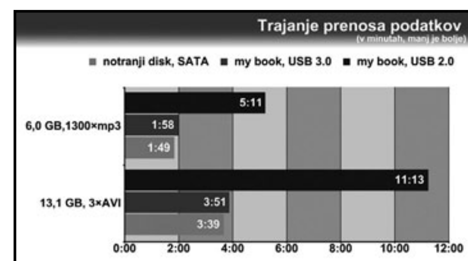
V my booku 3.0 čepi običajen 3,5-palčni disk caviar black velikosti enega terabajta, ki se suče s 7200 obrati na minuto. To pomeni, da potrebuje lastno napajanje, saj USB napravam tudi po novem ne dovaja več kot slabih 5 W električne moči, kar je za tako hiter disk premalo. Vodilo zmore napajati le žepne in počasnejše 2,5-palčnike. Izdelek žal nima ekrančka s pokazatelji stanja diska, ne naprednejših programskih bonbončkov v obliki šifriranj kot družini my book elite in essential. Nak, edina poanta tega asketskega diska je njegova sposobnost podatke pošiljati po USB 3.0. Ta je na mamaplatah trenutno še zelo redek, saj ga privzeto ne podpira še nobeno čipovje velikih proizvajalcev. AMD ga kani vzeti za svojega v tej polovici leta, medtem ko se ga Intel celo otepa in ga je odrinil v 2011. Šušlja se, da ga skuša na silo zavirati spričo načrtov z lastnim konkurentom po imenu light peak! Tako je trenutna podpora v celoti odvisna od proizvajalcev matičnih plošč (najbolj zagret je Gigabyte), ki krmilnike trenutno vdelujejo predvsem v izdelke višjega ranga. Zato poleg my booka 3.0 dobimo mini kartico PCIe (PCI express) z dvema USB-vtičema zadnjega standarda. A v primeru prenašanja diskov to ni ovira, saj je zadeva kajpakda za nazaj združljiva. Toda my book itak ni toliko prenosni, kot zgolj zunanji disk. Že po obliki je namenjen temu, da ga položimo ob računalo, kjer stoično golta gigabajte in ga imamo za varnostno shrambo ali zamenjavo internega diska. Prenosnosti so namenjeni resda počasnejši, a kompaktnejši in priročnejši 2,5-palčniki. Jabolčni izdelki USB trojke trenutno še ne poznajo, pa tudi med za (ob)televizorske naprave tale kištica ni. No, deluje že, a v primeru dragega nakupa gre hitrost seveda izkoristiti do kraja, to pa je mogoče le v Oknih.



● Splošni priključek USB 3.0, tisti za v PC, ostaja seveda enak, spremenile pa so se oblike na drugem koncu. Tale je tavelik, drugačen je tudi mini.

Z najnovejšim standardom se my bookova hitrost približa shrambam, ki so povezane z vodilom SATA. Kot gre razbrati iz grafov, je približno tri- do štirikrat hitrejši od škatlic na cestici 2.0, pretok pa šiba z okoli 120 MB/s. To je pri kopiranju večjih količin filetov občutna in navdušujoča razlika. Testni primerek se je ob delovanju drl zmerno in če ga položiš zraven kište, je skorajda neslišen. Z urnostjo bo prepričal tudi tiste, ki si doslej z zunanjih shramb niso upali poganjati iger, ker so se bali upočasnitev. (Čeprav teh, resnici na ljubo, na standardu 2.0 povečini ni bilo.) Podobne zmogljivosti zaenkrat nudi samo kabel eSATA (external SATA). Ta zmore v najnovejši različici power eSATA diske tudi napajati, a po drugi plati je nerazširjen, običajno ždi na zadnji strani računalnika in še mašino moramo po priklopu naprave zagnati ponovno.

No, kot ste pričakovali, vas bo luksuz koštal, kajti my book 3.0 je s 170 evri za 50 eur dražji od enako velikega elita in za 70 od najosnovnejše izvedenke essential. WD je ob tem obljubil, da bo kmalu na voljo cenejša različica brez priložene kartice. USB 3.0 je šele pokukal na prizorišče in lahko se nadejamo, da bomo z boljšimi krmilniki deležni še višjih hitrosti. Novi standard ima dovolj rezerve, da zadosti tudi najhitrejšim inačicam SSDjev (pomnilnikov brez sukajočih se plošč), ki so po prepustnosti približno dvakrat hitrejše od sučnih. Nastopilo je obdobje, ko je zunanje diske po hitrosti že težko ločiti od notranjih. Vsaj do prihoda standarda SATA s 6Gb/s, ki bo lestvico spet pomaknil višje. ***Aggressor***





Navi se zapre v žepni studio, od koder puha in poka. Ko odpre vrata, ven pokuka osmojena glava. Naredila je lastno igro!

WARIOWARE: NAREDI SAM

WarioWare je proslavljena serija, ki je žanr mini iger zasukala v čisto samosvojo smer. Malokdo pa ve, da je njen stvaritelj Goro Abe že od začetka raziskoval, kako bi igralec tovrstne igričke izdeloval sam. Zamisel je zorela kar sedem let in zdaj je nared za konzumacijo.

Do It Yourself (= naredi sam) je tretji WarioWare na DSu in šesti vobče. Od prejšnjih je podedoval nagajivost in jedro iz stotin nekajsekundnih igric, ki si sledijo v hitrem zaporedju. Po zaslugi instantnih refleksov in hitrih prstov vtikaš prst v nos, puliš zobe, mlatiš po komarjih, molzeš, streljaš, smučaš. Če ne uspeš, izgubiš enega od štirih življenj. Kar DIY ločuje od prejšnjih Warov ter ostalih iger nasploh, pa je to, da je v prvem planu delavnica za izdelovanje lastnih špilčkov v tem slogu. Tu urejevalnik torej ni obrobna zanimivost, ampak temeljni del izkušnje.

Svet v malem

V kovanje iger te uvedejo lekcije z očalasto tršico, kjer z Wariom skupaj spackata prvi izdelčič. V njem pikapolonica zbeži z zaslona, ko jo dregneš. Učne ure upravičijo ime, saj dejansko trajajo toliko časa in te korakoma vodijo pri izdelavi vseh elementov lastne parsekundne igričke. Za didaktično metaforo vzamejo gledališče. Scenografija je igrino ozadje, glumači so objekti, scenarij pa pravila, po katerih se akcija odvija. Ozadje in animacije ustvarjaš v okolju, ki je veliko podedovalo iz slikarščine Mario Paint za SNES. DSov zaslon, ki se ga dotikaš s perescem, je v ta namen super, kajti z njim se da odlično risati, barvati in premikati elemente. Ker so Wariove igre od nekdaj prisegale na neugnan slog, ni nič narobe, če so tvoje risbe vegaste. Like animiraš zlahka, saj je na voljo kopiranje in risanje po predlogi. Objekte nato vpneš v ozadna pravila in načrt dogajanja. Tu določiš vzorce gibanja, zaporedje animacij, pogoje za aktiviranje logičnih stikal, določila za zmago in še kaj. Vse skupaj podložiš z glasbo, ki jo lahko zložiš v ločenem urejevalniku ali se pustiš presenetiti komponistu. Pri vsem tem je ključno, da je klepalno orodje obenem dostopno in zelo napredno. Preprost hec, kjer ribice žrejo črve, boš spacal že v kaki uri. Ko pa potrpežljivež zaobvlada višenivojsko klepanje, se da sčarati osupljive reči, recimo nekajsekundne frpjske drobtinice.

Seveda je bilo avtorjem jasno, da kljub dostopnosti in pedagoškemu trudu celotnega spektra DIYja ne bodo užili vsi. Zato so poskrbeli, da se manj gajstni ne bodo počutili prikrajšane ali izvzete iz ustvarjanja. Za lažje prve korake so pripravili šestnajst mini iger, kjer je treba zgolj dorisati manjkajoče objekte, recimo pono-relo vozilo, pošast ali kose oblačil. Korak dlje so izzivi, ki ti zadajo orkestriranje pravil za določen učinek v igri. Da se recimo krogla ustavi na bodicah, spremeni smer pri kotaljenju po klancu in podobno. Te nalogice so logične uganke, ki učijo razmišljati ter težave reševati z analizo, uvidom in sklepanjem. Prav programersko, vendar oblečeno v tako luštne cunjice, da se resnega ozadja skoraj ne zaveš.

Poleg tega je vdelanih devetdeset predpripravljenih igric. Te se odklepajo postopoma in omogočajo, da lahko DIY igraš kot klasični WarioWare v malem. Aerobičar Jimmy, 9-Volt in ostali liki prinašajo športne, razmišljevalne, starinske ali krneki špilčke, ki se odklepajo postopoma in nudijo podiranje rekordov. Posebnost je pak v tem, da je mogoče vsako od teh minic odpreti v editorju, jih po želji predelovati ali jih imeti kot navdih za lastne stvaritve.

Zamenjaj in igraj

Tu pa se nabor dodatne vsebine ne ustavi. Če na WiiWaru za 8 evrov dokupiš WarioWare: D.I.Y. Showcase, lahko DS brezžično povežeš z wiijem, s čimer odpreš nove možnosti. Na wiiju iger ne moreš izdelovati, lahko pa jih brezžično prenašaš z DSa in obratno. Prav presenetljivo je, kako kul so tvoje krace videti med špilanjem na velikem zaslonu, kjer lahko odklepaš tudi večigralski način. Izložba poleg tega prinaša 72 lastnih zabavnic, ki jih lahko prav tako skopiraš na drkamoža. Nerodno je le, da moraš to početi z vsako posebej.

Poleg wiija je bližinska ali spletna izmenjava špilov omogočena tudi z ostalimi DSi, čeprav se moraš prej prebiti skozi rigorozni sistem prijateljskih kod. Prave gibalne svobode torej ni, kar bržkone korenini v Nintendovi skrbi, da ne bi nedolžnih dušic omadeževalo kaj pohujšljivega ali pretirano nasilnega. Da oboje že obstaja in se kiti na YouTubu, je seveda jasno. Sploh aktivni so Japonci s svojimi hentajskimi projekti, kjer mesiš riti, guncaš joške in po deklicah brizgaš ... majonezo. Ko vsak akt zaključi Wariov demonski smeh, res ne veš več, kaj bi si mislil.



Showcase na wiiju ima lepše menije, igre pa so enako pikslaste kot na DSu. Tako kot stripki, ki so ob špilih in glasbi tretja kreativna panoga.

No, Nintendo se od takega početja ograjuje, a poskrbi tudi za ljudi brez ustvarjalnih kolegov. Po spletu ti vsak teden stisnejo dve novi igrici, dodatno pa še izbranke natečajev in izdelke znanih ljudi. Za to sploh radi novačijo profesionalne razvijalce iger, recimo Rona Carmela, ki je sodeloval pri World of Goo. Poleg 90 prednaloženih lahko igro obogatiš s še enkrat toliko kosi po lastnem izboru, vendar bi si želela več prostora. Sploh ker imata tako DSi kot wii možnost rabe SD-kartice.



Naenkrat imaš lahko v delu dve igrički. Risarski in programerski sta pregledna in dostopna. Okolje je grafično in ukazi jasni, ročnega pisanja kode pa ni. A vseeno dobiš osnovni vpogled in nekaj občutka za sintakso. Ko tvoj umotvor zaživi in se enakopravno vključi med Nintendove, pokaš od ponosa.

Zlata verižica

Iger, kjer uporabnik izdeluje lastno vsebino in jo deli z drugimi, ni tako malo. Dobri primeri so LittleBigPlanet, ModNation Racers in Spore. Vendar se prerado zgodi, da močna orodja ostanejo neizkoriščena, saj ljudje nimajo volje za ukvarjanje z velikimi projekti. Zato je WarioWare že v osnovi zasnovan drugače in se res trudi, da bi kreativno zabavo v njem našel vsakdo. Ker so izdelki nekajsekundni vdihci, bo vsaj en špilček spacal vsakdo in se imel pri tem zelo fino. Tudi če bo potem programerski del odložil in raje le risal, skladal glasbo ali preprosto igral stvaritve drugih, je namen dosežen. Svobode bi bilo sicer lahko več, saj manjka možnost uporabe fotografij. Čemu ima DSi kamerico, mi je vedno manj jasno. Podobna luknja je snemanje lastnih zvokov z mikrofonom, da ne govorim o kompliciranju s prijateljskimi kodami. A kljub temu je WarioWare: DIY čudovita igrača in se diči z enim najbolj domiselnih ter premišljeno zastavljenih konceptov sploh: igro v igri in igro o igri.

OD USTVARJALCEV FILMOV REŠEVANJE MALEGA NEMA IN V VIŠAVE

DISNEY · PIXAR



Joe Danger



● Polnjenje turbo pospeška, denimo z neprestano vožnjo po zadnji, je ključnega pomena. Spočetka se zdi to početje težko, kasneje pa ti pride pod kožo.



● Dirke z lokalnim kolegom na razdeljenem zaslonu potekajo po principu 'kdo bo koga'. V ta namen je vključen gumb za hinavski udarec z roko. To!



● Joe je plod štirih avtorjev, ekskluziva za Sonyjev sistem pa gre bržda tudi na rovaš stilske sorodnosti z LittleBigPlanetom. Še več takih špilov, prosim.



● Urejevalnik prog kajpak dopušča, da spremembe pri postavitvi elementov preverimo neposredno v realnem času, sedeč na motorčku.

Kuj železo, dokler je vroče. Ta rek so imeli v mislih pri indie razvijalcu Hello Games, ko so se odločili, da bodo za PS3 vkup dali nekaj, česar na prvi pogled ni težko označiti za klon odlične spretnostne motorščine Trials HD za xbox 360 (J194, 90). Tudi Joa kupiš digitalno v PSNjevi spletni štacuni za primerljivo nizko ceno, ki znaša borih 12 EUR. Podobno kot v Trialih v stranskem pogledu upravljaš s komičnim akrobatskim dvokolesnikom, ki ga je treba čez številne ovire s platformsko-dirkaškimi sposobnostmi v enem kosu pripeljati do cilja poligona. Leva gobica na ploščku rabi orientaciji motocikla, sploh v zraku. S sprožilnikoma dodajaš gas in bremzaš, s kvadratom se na sedlu najprej pripogneš ter nato odskočiš, dočim s tiščanjem iksa kuriš turbo. Zalogo slednjega polniš z vožnjo po zadnji gumi, vrtenjem v zraku ter izvajanjem naprednejših karafek s kombiniranjem tipk L1 in R1. Kontrole so odzivne, fizika je živahna, grafika barvita, stil pa izrazito risankast, tako da se po številnih progah, ki so v osrednjem karirenem načinu porazdeljene v kak ducat 'turnej', vseskozi furaš z nasmeškom na ksihtu.

Predvsem zato, ker kmalu ugotoviš, da Nevarni Jože ni kopija Trials HD, marveč presenetljivo samosvoj in neneumno zabaven špil, za kar se ima zahvaliti edinstvenemu dizajnu stez. Na vsaki te čaka vrsta izzivov, ki prinašajo zlate zvezdice, s katerimi odklepaš nove proge. Enkrat se v stilu Sonica in Maria ubadaš z zbiranjem kovancev, raztresenih po nivoju, pri čemer te ovirata nelagodna postavitev le-teh in omejeni čas. Drugič se matraš z iskanjem skritih zvezd in pobiranjem ogromnih črk za besedo D-A-N-G-E-R. Tretjič pristajaš na jasno označenih tarčah, četrtič moraš z neprekinjeno vožnjo in izvajanjem trikov paziti, da ne prekineš stanja 'combo'. Včasih se za prvo mesto v standardni dirki do finiša pomeriš z računalniško vodenimi tekmeci, česar v Trials HD recimo ni, v nekaterih nivojih enoigralske kampanje pa te špil postavi kar v urejevalski modus in od tebe zahteva, da zadani problem rešiš z idealno postavitvijo ramp, krogov smrti, katapultnih gumbkov ter drugih gradnikov. Kul.

Pestrost izzivov je poglavitni razlog, da ene in iste poligone obiskuješ večkrat, saj s posamezno vožnjo osvojiš največ enega ali dva. Večina daljših stez vsebuje križišča, kjer s tiščanjem smeri izbiraš, po kateri 'tračnici' boš nadaljeval vožnjo. Če zaviješ na globljo, ker tam najdeš črko D, boš v tistem teku denimo oseharjen za modre kovance, ki so v drugi ravnini. Drugi razlog pa je težavnost. Joe Danger je po eni strani sicer bolj prizanesljiv in, no, arkaden špil kot Trials, kjer te že minimalno zgrešen nagib jeklenega konjička stane ponavljanja nivoja in puljenja las. Da je po tebi, mora biti trk s površino res precej hude narave, sicer se Joe odbije in pot nadaljuje čil in zdrav. Kazen za pristanek na tilniku je resda smrt, ki ni redka, ni pa tudi nehumano pogosta. Vendar to ne pomeni, da je špil lahek. Večkrat se zgodi, da moraš stezo ponavljati zato, ker si pri določenem skoku nerodno upravljal s turbo pospeškom, ki v zraku deluje kot raketni pogon, in zgrešil par ključnih srebrnikov. Ker so nivoji načeloma krajše sorte, napake običajno popravljaš kar od začetka, na daljših progah pa od zadnje nadzorne točke. Potreba po pazljivosti najbolj naraste na poznejših stopnjah, kjer te sveža nevarnost, na primer jeklene bodice ali mečkalniki, pričaka na vsakih deset metrov in koder imaš časa za razmišljanje izredno malo. Skoraj nič.

No, neskončnega, malodane patološkega preigravanja za tisto dodatno točko, ki te bo na spletni rezultatski lojtri postavila pred kolega ali sodelavca, igra ne potencira v taki meri kot Trials. Lestvine so sicer prisotne, dočim so pike, ki jih množiš z akrobatskim karafekanjem, pomembne, saj so podlaga za osvojitev različno obarvanih pokalov in dodatnih napredovalnih zvezd. In, jasno, za višje mesto na svetovni listi. Toda poanta Jožeta ni toliko ta, da se čimprej, brez napak in s čimveč lupingi pripelješ do cilja, kolikor to, da dirkališča za lastno zadovoljstvo kompletiraš stoodstotno, se zabavaš na račun njihovih številnih posebnosti in odkriješ vse skrivnosti. S tega vidika špil nič manj kot blesti.

Škoda torej, da se niso do konca potrudili še drugod. Denimo pri samo lokalnem multiplayerju za dva na razdeljenem zaslonu, kjer se ni moč pomeriti v doma izdelanih dirkališčih, le v peščici temu namenjenih. Umetnine, narejene z zmogljivim, uporabniku prijaznim editorjem, lahko deliš samo s pajdaši s seznama prijateljev, saj internetnega odlagališča ni. Grajam tudi nezmožnost shranjevanja in objavljanja ponovljenih posnetkov, katerih preučevanje bi olajšalo mojstrovanje najbolj zagamanih segmentov. Toda kaj več očitkov že ni moč natresti. Pazi se, Trials HD.

89 — *Evel Knievel in Nintendov vodovodar imata sina. Ime mu je Case Danger.*

playstation 3 — Hello Games

Fragile Dreams

Se spomniš šolskih ur, ko je prišla na vrsto poezija? Bržda spadaš med tiste, ki so jim veke ob Prešernu, Danteju in Homerju postale svinčene, razen če je tematika konkretno obravnavala meseno poželenje. A ker se Jurij Hudolin na kurikulumu ne znajde pogosto, je večina razreda tedaj z mislimi odplavala stran, k brhki sošolki in World of Warcraft. Le nekaj je bilo takih, ki so z zanimanjem prisluhnili globokoobčutenjskim rimam trpečih poetskih duš. Če slučajno sodiš mednje, bi te znala zanimati Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon – igra, za katero se zdi, da meša moderno pesništvo, haikuje in Alojza Gradnika. Zna pa biti, da te bodo preveč iživcirale težave in napake, ki jih je toliko kot metafor v Shakespearjevem sonetu.

Japonski špil krhkega imena je samosvoja mešanica raziskovanja in tepeža iz tretje osebe. Vodiš mladeniča, ki išče dekle srebrnih las v postapokaliptičnem svetu, kjer je meja med sanjami in realnostjo zabrisana. To vodi tako do lepih kot strašljivih trenutkov. Ko stopaš po hodnikih razrušenega nakupovalnega središča, se na primer iz zvočnička v wiijevem daljincu, ki deluje v navezi z nunčakom, zasliši srdit lajež, nakar se pred tabo pojavi duh psa z rdečimi očmi. Pretepeš ga tako, da ritmično stiskaš gumb A. Naokoli postopa še veliko drugih sitnih, običajno nadnaravnih bitij, kot so lebdeči modri bobki z narisanimi obrazi, spodnje polovice teles osnovnošolk in razdražene golobice. Sem in tja čudnost vsega povzroči, da se ti lasje postavijo pokonci, čemur botruje tudi okolica. Ta dostavi mnoštvo temačnih prostorov, ki jih medlo osvetljuje tvoja baterijska svetilka, dolgih samotnih hodnikov in zapacanih objektov, od otroških igral do pralnih strojev, s čimer izdelek spomni na Silent Hill.

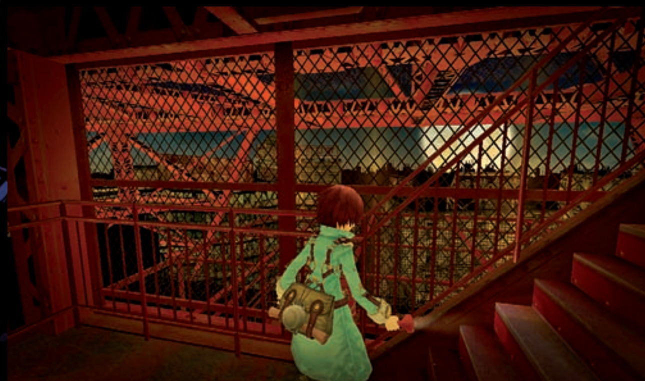
Drugič je občutek radosten ali vsaj nežno zasanjan, ko zreš v sončni zahod, vonjaš rožice ali spraviš skupaj mamo in njeno izgubljeno hčerkico. Pri čemer sta obe že mrtvi, zgolj duhova. Veliko prispeva mojstrska zvočna podlaga, ki meša učinke iz običajnih zvočnikov ter wiimota, odlično inštrumentalno glasbo in spodoben govor, ki je lahko angleški ali japonski. Dogajanje je vpeto v melanholično, visoko prispodobno zgodbo tipa Ico, ki ne poka po šivih od dogajanja, a prija nežni duši. Sladkorčki v njej so predmeti, na katere naletiš med potjo. Ko jih pregledaš ob tabornih ognjih, kjer se samodejno ozdraviš in shraniš položaj (na srečo jih ne manjka), izveš misli ljudi, ki so podlegli krutemu svetu. Včasih gre za dogodek, drugič za pesem. Recimo:

In potem so ti začele
iz oči nenadoma padati solze.
Polizal sem jih zate.
Bile so slane.
Vstala si
in pomahala.
Zalajal sem v odgovor.
In ko si se počasi obrnila ter odšla,
sem začel jokati tudi jaz.

Kdor je v zadnji šolski klopi zadržanega diha poslušal učiteljico, ki je brala pesmarico sodobne poezije, se zdaj morebiti že oblači za pot v trgovino z igrami. Sploh če je igral Persono 4, Fatal Frame in Lost Odyssey, ki dajejo slične vibracije. Toda počasi! Fragile Dreams zna sicer biti lepa izkušnja, a je tudi zelo problematična. Njeni avtorji so ustvarili vzdušje, zgodbo in dobro grafiko, igralna plat pa jim je šla slabše od rok. Naš junakec je nerodno bitje, ki ga zafrkava kamera, medtem ko je bojevanje plitko, okorno in ponavljajoče se. Pri tem poudarjam, da nikakor ne zahtevam Bayonettine kakovosti in zapletenosti, ampak tole je res zanič. Raznolikost orožij in udarcev je piškava, jemanje capinov na tarčo pa porazno, saj jih zaradi mlahavega zaznavanja razdalje in čudnega beleženja stikov dostikrat nenavadno težko udariš. Dejansko je kul, da so navadni sovragi in redki šefi počasni ter šeprtljavi. Z mlatenjem sicer nabiraš izkušnje in postajaš vse močnejši, toda ker je akcija tako pošvedrana, je to docela nezanimivo. Element je prisoten samo zato, da so igri lahko rekli japanski RPG, kar je izredno optimistična tr-ditev.

Da se ne bi slučajno zabaval, skrbijo orožja, ki se nenehno lomijo, nakar moraš nova kupovati pri tajinstvenem trgovcu, ki pride mimo ognjišč, ko se mu zljubi. Potem je tu butast inventar, ki venomer nažira z omejenimi prostorčki. Naokoli leži dosti več predmetov, kot jih lahko nosiš, zaradi česar stalno begaš nazaj do tabora in reči prestavljaš v kufer ali jih vsaj premikaš po bisagi. Najbolj pa je tečno, kako avtorji uživajo v tem, da te venomer sprehajajo skozi iste lokacije, ti dajejo na pot slepe ulice in ti nalagajo ostudno duhamorne naloge. Impresivnost okolice in vzdušje se sčasoma izrabita ob enoličnih, prežvečenih koridorjih. Ko moraš pol ure loviti pokavca, ki ti stalno beži, in dolge minute vandrati po samosebinamenskih tirih razsutega vlakca smrti, te resno ima, da bi nehal z igranjem. V prvi polovici nekako petnajsturne izkušnje še gre, saj se lokacije tedaj menjavajo. Ko pa te potisnejo v zapuščen industrijski kompleks, ki ga kar noče biti konec in nažira s slepimi ulicami ter vobčo nezanimivostjo, te dolgčas in utrujenost prekrijeta kot debela črna odeja. Naj bo izvedba še tako slastna in koncept še tako zanimiv. Mar bi raje naredili anime.

59 — *Sneti je potrpežljiv igralec. Ampak tole …* — wii — Rising Star



Dolgo vihtiš lesene meče in palice, pri čemer je nepojasnjeno, kako z njimi poškoduješ duhove. Okej, pravljica pač. Kasneje prejmeš fračo in lok, a motiš se, če misliš, da to tepež naredi zanimivejši.



Videti je lepo in gotovo je špil vizualno eden najbolj zanimivih na wiiju. Zaradi tega in finega vzdušja se o njem že šušlja kot o manjšem kultu. Toda menim, da je za tak status vse preveč enoličen in neroden.



Glede na počasni tempo in veliko raziskovanja bi bolj kot poudarek na mlatenju sedle uganke. Vendar ta plat Fragile Dreams žal ne preseže uporabe ključev. Tudi iskanje skrivnostnih predmetov razvodeni.



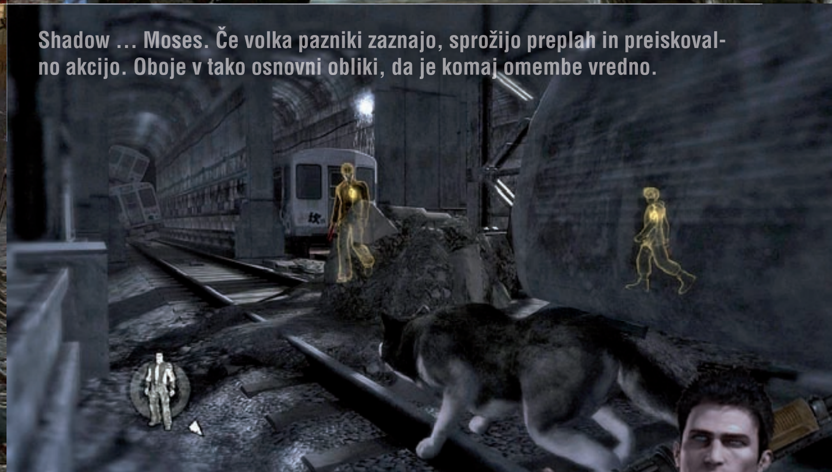
Fabula se odvija skozi otroške like in je eden ključnih razlogov, da špil nekateri tako čislajo. Gre za poetično pripoved o samoti, družini in druženju, za katero potrebuješ dosti sočustvovanja. Japonski govor je kul.


Redki spopadi s kvazi šefi ne pustijo posebnega vtisa. Premagamo jih preprosto tako, da se poslužujemo potez, ki sicer niso nujne. Recimo bloka.



Borci, ki bi se z nami radi pomerili na štiri oči, često jurišajo v gotovo smrt. Jacka pogosto rešuje samodejno obnavljajoče se zdravje.


Jack rokuje s celo vrsto krepel, razlike pa so očitne zgolj med posameznimi kategorijami. Z bližine najbolj zaleže puška, na daleč snajpa. Standard.


Shadow … Moses. Če volka pazniki zaznajo, sprožijo preplah in preiskovalno akcijo. Oboje v tako osnovni obliki, da je komaj omembe vredno.

Dead to Rights: Retribution

Eh ja. Tudi Namco ni več tisto, kar je bil. Da japonski založnik boleha za pomanjkanjem svežih idej, ni skrivnost. V nasprotnem primeru osem let po splovitvi izvirnika in pet po izdaji spregledanega nadaljevanja ne bi naročil izdelave novega dela napol pozabljene tretjeosebne nažigačine Dead to Rights. (Izraz označuje nekoga, zasačenega pri nečem kaznivem, iz česar se ne more več izmazati. 'Kriv brez dvoma', v tem smislu.) Enica, katere računalniška različica je bila v Jokerju 127 deležna ocene 81, me je z lahkotno akcijsko šablono, splošnim rambovskim občutkom in raznolikostjo sicer prijetno presenetila. A že dvojka je bila manj kakovostna, Retribution pa je … Mnjah.

Kot v prejšnjih delih se znajdemo v cotah neizprosnega policista Jacka Slata. A lahko bi igrali tudi Šerbi, saj so liki od prvega do zadnjega enodimenzionalni, klišejski in zmajevanja z glavo vredni. Tako kot scenarij, ki od Jacka terja, da pod očetovim mentorstvom najprej raziskuje in zatira aktivnosti tolpe, ki nadleguje izmišljeno sodobno metropolo. Po tragični, seveda docela predvidljivi smrti starša pa se poda na klasični maščevalni pohod. Pot do zadoščenja nas vodi skozi deset stopenj, ki jih tvorijo notranjost nebotičnika, pristanišče, temačna mestna soseska, drveči vlak, zapuščeno gradbeno območje in slične urbane lokacije. Načeloma imajo vse dva skupna imenovalca. Prvi je ta, da so premočrtne in za današnje standarde nerazgibane. Drugi pa je turobno prevladovanje rjavo in sivo obarvanih tekstur, ki kvarijo tehnično gledano dokaj napredno grafiko.

V nasprotju s to temačnostjo je nažigalska sredica živahna in po svoje kar zabavna. Akcijska mešanica od tebe želi veliko streljanja in dosti lahkotnega arkadnega mlatenja. Nažiganje zajema praznjenje nabojnikov brez kritja ali v zavetju zidov, pohištva in drugih elementov okolja, od koder kukamo in streljamo v slogu Gears of War. Pri natančnejšem merjenju se pogled prestavi za ramena junaka v slogu Resident Evil 4. Treskanje na gobec pa niti ni plitko, saj zna Jack blokirati … se hitro izmikati in protinapadati … ko je obkoljen, deliti brce in krošeje v vse smeri … nasprotnike grabiti in jih uporabljati kot človeške ščite … ter jih razoroževati. Boje nato s pravočasnim pritiskom namenskega gumba zaključi s spektakularno samodejno usmrtitvijo. Kosti se lomijo, kri šprica vsepovprek, semenske vrečice se parajo. Fatalitije je moč izvesti tudi z orožjem, ki ga Jack drži. Peščica različnih nasilnih sekvenc obenem polni merilnik, ki omogoča začasno upočasnjevanje dogajanja. Saj veste, v slogu Maksa Bolečine, Strangleholda in sorodnih holivudsko navdihnjenih umotvorov. Ko se premikamo iz enega dela okolja v drugega in nam nasproti uletavajo skupinice sovragov, se jih tako po želji odkrižamo ročno ali s kroglami.

Najmočnejša stran prvega Dead to Rights je bila ravno raznolikost udejstvovanja in stalno spreminjanje tempa. Zaradi tega skorajda ni bilo stopnje, ki bi bila podobna prejšnji. Retribution krene v podobno smer, vendar se za dosego tega cilja malo preveč zanaša na vložke, kjer prevzamemo nadzor nad svojim belim volčjakom Shadowom. Senca, ki ga lahko med običajnim igranjem naščuvamo na kanalje in mu naprtimo prinašanje orožij, ki ležijo po tleh, se v njemu namenjenih delih spremeni v nekakšno živalsko izvedenko Solid Snaka. S svojimi ostrimi čuti sprehajalne poti stražarjev zaznava skozi stene, zaradi česar se jim lahko neopazno približa in jim pregrizne goltance ter razkoplje prsne koše. Mljask! Na koncu okoliša nato običajno pobere ključ ali kak drug predmet in ga odnese nazaj do Jacka. Igra to ne ravno napredno, vendar prijetno dinamiko med človeškim in živalskim protagonistom sčasoma še malenkost poglobi. Senco lahko v enem primeru parkiramo na določenem mestu, kjer varuje ranjeno osebo, medtem ko Jack opravlja zadane naloge. V eni taki mora v nivoju recimo poiskati in uničiti tri reflektorje, ki helikopterju otežujejo pristanek, v drugi zasledovati šefovskega osebka in v tretji s podstavljanjem eksplozivov uničiti zrakoplov. Akcijska klasika, nič manj, nič več.

Zakaj torej igri oporekam razgibanost? Ker se praktično z vsem naštetim srečamo že v prvi tretjini, nakar naučeno v rahlo drugačni omaki goltamo vse do zaključka približno osemurne izkušnje. Del krivde za enoličnost akcije nosijo nenavdihnjena okolja s faloti, ki se pojavljajo in obnašajo na vedno enake načine. Del pa dejstvo, da so si sovražniki preveč podobni in često premalo obremenjujoči celo na najvišji težavnosti. Tolpaši in čedalje bolje oboroženi miličniki obvladajo skakanje v zaklon in nam znajo v neposredni bližini iz rok izbiti pokalico, kaj več pa ne. Z izjemo gorostasnih modrih drekov, ki nosijo težke oklepe in se pojavijo šele v zadnjem delu, so preveč občutljivi na preproste kombinacije udarcev, dočim je zadevanje hedšotov z razdalje otročje lahko. Metekčas in to.

Tretji Dead to Rights je zadostna akcijada s par samosvojimi prijemi, a povprečja ne preseže. Ni zanič, vendar to ni naslov, ki bi Namco vrnil na pota stare slave. Morda spet poskusijo čez pet let. Eh ja.

63	*Case v družbi blesti z novim modnim dodatkom. Pasjo ovratnico.*
	xbox 360 / PS3 — Namco Bandai

Monster Hunter Tri

<razcapan, zanemarjen, plašen človeček sredi gruče v sobi> "Pozdravljeni ... Em, jaz sem Sneti in priznam, da sem odvisen."
<skupina> "POZDRAVLJEN MED NAMI, ODVISNIK SNETI!"
<terapevt> "Izdaj nam, brat, kateri zlodej te je speljal na krivo pot. Tu ni obsodb, le razumevanje. Jaz sem bil recimo odvisen od drkanja. Zato zdaj pišem z levico."
<tip levo zgoraj> "Jaz pa od mn3njalnika!"
<ženska iz ozadja, ki ni najbolj na tekočem> "In jaz od zbiranja nalepk z nogometaši! Zahovič milina!" *<ji pride>*
<odvisnik začne ganljivo zgodbo> "Sprva je bilo nedolžno. V najnovejši igrici za konzolno napravo Wii sem postal lovec v pravljični deželi. Znašel sem se v vasi, ki jo je nadlegoval orjaški podvodni kuščar, in obljubil prebivalcem, da jim pomagam. Spočetka sem bil lojz z nožičko v roki, ki mu je poglavar dajal naloge v slogu 'ugonobi strašno hroščovje pri latrini' in 'dobodi mi norih gobic'. Romal sem v naravo, zaradi omejitev naprave Wii sestavljeno iz ducata oštevilčenih ločenih zaslonov, in iz pogleda od zadaj udrihal po lokalnem življu. Ta je bil dinozavrskega videza in je tacal po deželi prehistoričnega videza, polni visokega rastlinja ter slapov."
<v sobi je tišina, od zunaj zvoki mestnega vrveža>
"Priznam, ne sliši se kot bogvekaj. Mnogokomu ne bi bilo povšeči. Zgodbe skoraj ni bilo, le plehke, čeprav smešne tekstovne debate z vaščani. Ozko usmerjen obstoj je bil to, brez epskih konotacij reševanja sveta. Miselnih orehov takisto ni bilo. Inventar je bil neroden, saj sem moral zaradi majhosti ruzaka stalno prekladati robo v skrinjo. Moj bojevnik je bil dokaj počasen in okoren. Lahko je sicer nizal udarce v kombinacije, tekel, blokiral in se izmikal s prevalom. A bil je negibčen, neeleganten, obremenjen z dolgimi animacijami nekaterih gibov, recimo lokanja zdravilnih napitkov, in kamera mi je delala težave. Sploh če sem igral le z ročajčkom Wiimote-om. Bolje je bilo, ko sem kupil ročajčka Nunchuck-a, slišim pa, da je najbolje s Classic Controller-jem, ker lahko rotiraš kamero z desnim vojstick-om. Kar malo jezen sem bil, ker je moj sekljač ostajal enak, saj ni nabiral izkušenj. Spreminjal se je le glede na uporabljeno opremo, tako da je še vasica napredovala bolj kot on. Vanjo so priplule ladje, ki sem jih nato poslal ribarit, zraven pa je sprevržen starec obdeloval njivo. Tudi misije, ki so mi jih nelinearno dajali v vasi, so bile pretežno enake baže. Ubij to, ujemi ono in prinesi tretje."
<terapevt pobara> "S čim te je torej Monster Hunter Tri zasvojil?"
<hunter otožno> "Z istim kavljem kot milijone Japoncev, kjer so predhodnice te igrice v izvedenki za PSP priljubljene kot riž. Z dražjo lovstva in nabiralstva, kar je dvoje osnovnih človeških dejavnosti. Nabiranje je bilo bogato, saj je bilo moč nagrabljeno vsaj prodati, če ne vložiti v jačanje opreme ali napredek vasi. Orožij je bil cel kup, delila so se na rezila, kopja, kladiva, strelska krepelca in še kaj ter se razlikovala po moči in hitrosti. Tu so bili oklepi, rune za krepitev sposobnosti in recepti za hrano, ki me je začasno nabildala, v malho pa sem lahko na pohodu vtaknil domala vse. Lovil sem ribe, z lubja trgal lišaje, nabiral zelišča, kopal rudo ... V iskanju materialov je hitro spolzel mimo ves dan."
<skupina sočutno opazuje nesrečnika>
"A prilaščanje je godlo drugo violino lovu. Svet se je širil in vključil pustinjo, tundro, močvirski gozd ter morje, kjer je bilo pod gladino enostavno in zabavno plavati. Favna me je presenetila, saj se je okoli svaljkalo dosti večjih in manjših zobatcev, rib, pupkov, srnjadi, žuželk ... Vsako bitje je zahtevalo svojstven pristop in je imelo fino naravne vzorce obnašanja, ki so se razlikovali glede na napadenost. To niso bili rutinski sovražniki iz toliko iger, marveč žive kreature, ki so dvignile glave, ko si se jim približal, bežale, se igrale, se zvijale v smrtnih krčih, imele ranljive in neranljive dele. Lahko sem se jim prikradel za hrbte, jim nastavil strupene vabe ... Ko sem šefa raptorskih čekanarjev dovolj poškodoval, je odšepal s prizorišča v brlog, da si opomore, v bitki pa je uporabljal več napadov in klical žlahto. Ekosistem bi lahko bil še bolj dodelan in vseboval še več nakaz, zlasti v primerjavi z MH2 Unite za PSP, od koder jih je veliko izpeljanih. A čisto zadosti je dihal, da je bil prepričljiv. Vse naloge so bile časovno omejene, kar je višalo napetost, umreti pa nisem mogel, saj me je po crkotu zgolj odteleportiralo nazaj v tabor. Kveste sem lahko opravljal sam ali v spletni družbi s še tremi drugimi klavci, pri čemer so bile nekatere naloge še težje. Pod vsem pa me je nenehno klical enostaven, nalezljiv sistem: več monstrumov kot sem poklal, boljšo opremo sem dobil, nakar sem se podal preganjat še bolj razborite zverine, ki so me s svojo ihto ter vedenjem redkokdaj razočarale. Tako je minilo na desetine, celo stotine zdaj enoličnih, zdaj razburljivih ur, v katerih se je stopilo resnično življenje."
<terapevt zamišljeno> "Da tole rešimo, bo pa potrebnega veliko truda, kaj?"
<jaz realno> "Skoraj toliko kot za Lagriacrusa."



● **Okolica je pestra in grafika nadpovprečna za wiijeve standarde. V puščavi mi je vročina pila življenjsko moč, kar sem si lajšal z ohlajeno pijačo, medtem ko sem zahtevano včasih dobil drugače, kot sem pričakoval.**



● **Internetna plat podpira čvekalni akcesorij wiispeak in srečoma ne uporablja Nintendovih prijateljskih kod, najslabše domislice desetletja.**



● **Na netu loviš v odprtem svetu ali areni, ki je na voljo še na razdeljenem zaslonu za dva. Začetnik izbere eno od štirih klas in hopla, že tepe.**



● **Bolj kot prodiraš v igro, manj je brezglavega tepeža in bolje je treba poznati sovrage. Je pa res, da bi lahko selitev serije na PS3 dodala več globine.**

78 *Ko gre Sneti v živalski vrt, se beštije skrijejo pred njim.*
wii | **Capcom**



Čeprav jo je dečko na vrhu skupil, je to zanj ugodnejši položaj. Reče se mu full mount. Pod tušem pa potem full monty, he he.



Ena sama brca silaka, kot je Cro Cop, v pravem trenutku, in še tak hrust se zvrne po tleh kot vreča. Mora pa imeti lik za to ustrezne statistike, tako kot za vse ostalo. Če je mršav in jokav, ne bo nič.

UFC Undisputed 2010

UF, Car sem! Postal sem prvak Ultimate Fighting Championshipa, razvpitega TV-prvenstva v resničnostnem mlatenju (glej vedež v Jokerju 191). S svojim garažnim suvačem Snetkom Snetkovskim sem namočil Cro-Copa v Savudrijski vali, na novo počesal Brocka Lesnarja in vrnil penzionista Kimba Slica v dom igrat tombolo. Podvrgel sem si niz nabildancev z grčečimi glasovi, ki bi jih rad v temni ulici srečal le z žepnim jedrskim izstrelkom. Sem zdaj pravi fajter? Itak, da ne. Igra je to in smešno je, kako mi Undisputed 2010 zagotavlja, da je tamtam s pravo izkušnjo znotraj osmerokotne kletke. A v uspeh moram ipak vložiti dosti truda, prisostvujem pa tudi UFC-vzdušju, pri čemer imam še vse zobe.
Levji delež truda japonske grupe Yuke's je šel v dogajanje v ringu. V osnovi gre za enako udarjalno-rokoborsko podjarmljanje nasprotnikov kot lani, ki ga gledaš od strani in čutiš, da stavi na realizem. Ta ni vrhunski, saj čakamo na zvine, izpahe, izbite čekane, krvavenje v loku in podobno. Vendar je treba paziti na zadihanost, ki botruje šibkejšim udarcem ter večji verjetnosti, da ti bo nasprotnik na tleh zvil roko in te tako pripravil k vdaji. Zlasti pa se lahko že po nekaj sekundah zložiš po tleh kot mokra brisača, če te nekdo pravilno poči na gobec. POW! Letos je dogajanje hitrejše, sunki so še silovitejši in odzivanje teles na brce ter zamahe s pestmi je boljše. Nagibaš se lahko nazaj in vstran, s čimer se izmikaš, in menjavaš stav v southpaw. Nadgrajena je akcija v klinču, ki je raznovrstnejša in pomembnejša, ter ob kletki, ki jo izkoristiš za večjo stabilnost. Rokoborba na tleh je po drugi strani manj sveža, čeprav so ji dodali poteze iz samba in grško-rimskega sloga. Enako kot prej gre za premeščanje z rabo desne gobice, dokler tisti zgoraj ne pride v položaj, da nasprotniku preuredi fris ali poskusi s submissionom. Pri tem ni več treba besno drkati gumbov, marveč podobno besno obračati stick. Oni spodaj se skuša iz neugodne pozicije spraviti s kontrami in izmikanji. Borbe so tako privlačne mešanice napada in obrambe, drznosti in previdnosti, refleksov ter inteligence. Z umetno pametjo, ki se odlikuje zlasti po raznolikosti glede na borca, izkusiš solidnost. A to ni nič v primerjavi z živim nasprotnikom, kjer Undisputed 2010 najbolj zasije.
Kurc, da avtorji v primeri z UFC 2009 niso zmogli še koraka naprej. Udarci v telo so premalo efektivni, hitrost spet zaostaja za resnično, nagibanje in učinek kletke bodo morali dodelati, animacija borcev bi lahko bila boljša, tutorial je pomanjkljiv, priročnik zanikrn, kljub solidnemu komentarju in babam manjka šova, saj ni vstopnih animacij, nemalo je hroščev (nasprotnik ne pade, čeprav ga nokavtiraš, komentar izginja ...), internetni način pa je znova podvržen motečemu zamiku in ima probleme s povezovanjem. Ob gladkem poteku iger, kot so Fight Night Round 4, BlazBlue in Street Fighter 4, je to nezaslišano. Zato je najbolje, da se onegaviš z ljudmi na istem kavču, kjer boš globini stežka prišel do dna. Rangirana in nerangirana srečanja dopolnjujejo nalinijski kampi, ki so mini klani, vendar v tem ne vidim dosti privlačnosti.



Položaj, ki vabi k temu, da konkurenta primeš v klinč, nakar ga zlorabiš s tehnikami iz muaj taja.

Tudi izven ringa bi bilo mogoče dostikaj izvesti bolje. Modusov je dosti, a nič posebej izstopajočega. Od novih so tu boj za naslov z izbranim tepežkarjem iz resničnosti, branjenje šampionskega pasu in turnir, od starih se vračajo hitri boji ter znani obračuni iz zgodovine UFCja z videoposnetki. Osnovni modus ostaja kariera, kjer narediš svojega lojzeta in se z njim podaš na osvajanje naslova. Najprej v svoji kategoriji, potem v višjih. Za to imaš časa dvanajst navideznih let, kar pomeni kakih šest ur borb in treniranja. Zelo fino je, da nisi omejen na vnaprej določen stil, marveč po dočitvi osnov gibe dodajaš po želji. Enega iz kikboksa, drugega iz muaj taja, tretjega iz juda. Nabiraš jih v klubih, kjer moraš zadostiti pogojem, recimo 'naredi toliko in toliko kombinacij v omejenem času'. Vmes se boriš z upokojenimi prvaki, odgovarjaš na vprašanja v ringu, izbiraš pokrovitelje. Kariera je tako zanimivejša kot prej. Žal pa je še vedno pretirano vpeta v suhoparnost, kjer na koledarju vsak teden določaš vrsto treninga, pri čemer se ne smeš ne preveč upehati, ne preveč počivati. Čez čas to postane rutina, tako kot ubadanje s statistikami. Vanje vlagaš pridobljene točke, a če na neko plat pozabiš, se poslabša. Seveda ti špil ne pove, da se to ne dogaja več, ko preideš mejo 30, 50 in 70 točk. Kasneje ti stalno najeda novinarka, ki bi te rada snemala, in bolj kot ji govoriš ne, bolj sili vate. Levji delež tega robotstva bi lahko storila avtomatika in ti pustila, da se osredotočiš na boje. Nujnih pa je tudi več zanimivejših udejstvovanj za ročno nabiranje izkustva v slogu mini iger pred FNR4. Takisto manjka analiza nasprotnikov pred bojem, saj ne veš, kako naj se nanje pripraviš, če števílnih UFCjevcev nimaš v malem prstu. Tjah, naslednje leto, a ne, THQ?

76 *Sneti s čekani prestreže nasprotnikovo pest in jo zgrize v kostno moko.*
PS3 / xbox 360 — Yuke's / THQ



Udarce je moč prestrezati. Iztegnjeno nogico primeš, tekmeca lepo vržeš na tla in hop nanj.



Ko takole cepneš na podij, se želvaško braniš pred točo udarcev in nato skušaš vstati. Če ti rata.



Silovitost treska na gobec je narejena zelo dobro, še vedno pa manjka hitrosti in eksplozivnosti.

Espgaluda 2 Black Label

Kultni japonski razvijalec Cave se je usmilil ljubiteljev 2D vesoljskih streljačin in naredil še eno igro za xbox 360, ki ni regijsko zaklenjena. Espgaluda 2 BL si deli veliko elementov z Mushihimesamo Futari (J199, 85), ki je prav tako Cavova. Vendar gre kljub temu za dokaj samosvojo reč. V središču je borba dobrih ljudi s posebnimi močmi proti slabim ljudem s posebnimi močmi. Zato namesto ladjice vodimo človeke, saj se z ESPji in njihovimi močmi ne gre hecati. No, zgodba je vnovič banalna, kot je za šutemape tipično, in namenjena umestitvi norije, ki sledi vnosu virtualnega žetona. Kot leteči junak se v pogledu od zgoraj znajdemo v steampunkovskem svetu, kjer se bodemo z vojaclji, tanki, rušilci in manjšimi ter večjimi letečimi sitnobami. V vlogi (pod)šefov dostikrat nastopijo drugi superjunaki, in sicer sredi ter na koncu vsake od šestih stopenj. Vse skupaj lahko obrnemo v dobre pol ure, a kleč je v ponavljanju, študiranju, točkah in refleksih. Ker Espgaluda 2 sodi med bullet-hell streljanke, so vzorci krogel, ki letijo proti nam, tako gosti, da mimogrede konjsko zašvicamo.
Na voljo imamo tri like, vsak lahko izvede rafal s pritiskanjem gumba za strel ali usmerjenega z držanjem. Pri prvem se premikamo hitreje, pri drugem počasneje. Toda za pomoč nimamo bomb, marveč energijski ščit, ki ima merilnik na dnu zaslona. Ta nas naredi nedotakljive, dokler držimo gumb ali ne zmanjka posebne energije. Filamo jo s kapsulami, ki so kajpak redke. Sistem pa nudi še en gumb, kakusei, ki upočasni nasprotnikove izstrelke. Pri tem naš junak dobi močnejši prvi ali drugi strel, toda če gumb za kakusei držimo in ne le pritisnemo za vklop / izklop, uničeni sovražniki porodijo dodatne krogle, obenem pa se nam zviša pomnoževalnik točk. Toda uporaba kakuseija niža število smaragdov, ki nam jih v normalnem stanju puščajo ubiti nasprotniki. Ko smaragdi padejo na nič, se namesto upočasnjenih kugel pojavijo pohitrene. Boli! Paziti moramo torej, kdaj uporabimo kakusei za lažjo navigacijo ter več točk in kdaj nabiramo smaragde. So še drugi detajli, zlasti pa dosti globine v kar sedmih modusih, ki vsebujejo tudi začetniške variante. Tu so še spletne lestvice z ogledi šuterskih norcev z vsega sveta in igranje s kolegom na eni konzoli.



Pozor! Regijsko nezaklenjena je le navadna verzija špila, posebna edicija z ličnim faceplatom pa ne. Drugače se je predsednik Cava pridušal, da je to zadnji region free izdelek iz njihovih logov, šmrc.

Žal znova manjka akcija v dvoje po spletu. Nadalje igra kljub napredni akcijsko-miselni mehaniki ni tako eksplozivna kot Mushi, še vedno jo je treba uvoziti z recimo Play-asia.com, saj uradnega evropskega izida ni, pokrajina ostaja v nizki ločljivosti in spočetka je vse skupaj precej neintuitivno. A če si obsedenež s shootemupi, ki rabi nov fiks, Espgaludo 2 nabavi BL – brez lenobe.

80 — *Misfit zazna povečanje števila krogel, ki prihajajo z vijolično hitrostjo.*
xbox 360 | Cave

Söldner-X 2

73 — *V finalnem prototipu Sneti naposled uspešno juriša na nebesa.*
PS3 | Sidequest / Eastasiasoft

Imamo torej novo v desno letečo, od strani gledano vesoljsko streljanko z nemško zvenečim naslovom. Vsak, ki ve, da so Japonci nori na švabščino (Gestalt! Jenseits von Gut und Böse!!), bo rekel, eh, pač še ena tokijska trosilka vroče plazme. Nein, tole so res naredili Nemci. A klobasarstvo ji je v breme. Je kot nemški avto: simetričen, urejen, učinkovit in natančen, toda nekam hladen ter brezdušen.
Pred tabo je sedem tematskih nivojev, od globokega vesolja do kovinskih hodnikov in ledenih votlin, ki so vsi po vrsti grafično čudoviti. Na njih je treba z eno od treh ladjic, ki se razlikujejo po naboru orožij in hitrosti, postreliti vse, kar ti pride nasproti, ter nabirati robo, ki jo pušča zalega. Sem spadajo ekstra zdravje in nadgradnje moči orožij, zlasti pa prstani, ki polnijo specialna napada. Hitreje in bolje kot popokaš nasprotnike, več točk in prstanov dobiš. Na voljo sta dve osnovni krepeli in eno dodatno, med njimi pa svobodno menjavaš glede na situacijo. Koncentriran curek vročine je recimo kul za velike tarče, toča krogel za gruče manjših. Špil sproti prilagaja tvojo oceno: manj kot te zadevajo in bolje kot demoliraš tolovaje, bolj narašča ocena in obratno, kar igranje dela težje ali lažje. Točke se zapišejo na spletno lestvico in prisoten je način za dva na enem PS3. Škoda, da ne po internetu.
A končanje petih sprva dostopnih nivojev ne pomeni, da si z izdelkom opravil. Sproti odpiraš ločene izzive v slogu 'končaj prve tri nivoje, ne da bi umrl', nova orožja, tretjo ladjico, oba končna nivoja in višje zahtevnosti. To sprva zelo vleče, med drugim zato, ker lahko težavnost za večino podvigov spustiš na nizko, kjer niso potrebni samurajski refleksi. Žal pa so določeni zlati ključki, s katerimi odpreš ekstra vsebino in jih dobiš z izpolnjevanjem pogojev med rešetanjem, zoprno skriti. Nekateri so naključni in njihovo pridobivanje je daleč bolj tečno kot zabavno, opcije za direkten restart nivoja pa ni.
Najbolj pa moti nenavdihnjenost. Vem, da je to relativna ocena, a primojdunaj, da se jo občuti. Špil se zgleduje po samurajskih klasikah, kot so R-Type, Gradius V in Einhänder, toda nima njihovega žmohta. Tehnološko-biološki sovražniki so iz splošnega priročnika, njihovi valovi so germansko precizni, robotski, brez razigranosti in šarma, šefovski napadi so rutina. Čeprav je nadaljevanje boljše od prvenca (J186) in v Playstation Store stane vsebini primernega desetaka, naposled obvelja enak nasvet kot glede Söldnerja-X 1. Kratkočasno, balzamično za oko in spodobno za navdušence nad zvrstjo, a videli smo že boljše šuterje.



Videti je kot bullet-hell, ampak v tem pogledu je špil precej benigen in nikakor ne tako zasičen kot zgoraj opisana Espgaluda.



Glede na enico so hvalabogu umaknili segrevanje orožij, ki so zdaj tri namesto petih, in dogajanje naredili preglednejše. A oko se v preobilici učinkov včasih še vedno izgubi.



Med igranjem izkušiš poskus štorije, ki se prevede zlasti v to, da ti ženski glas po radiu napoveduje, s čim se boš srečal, in ti v grobih obrisih svetuje, kako sklatiti šefa.

IGABIBA PREDSTAVLJA

Nepogrešljivi na plaži





Formula 1 2009 (psp)



Sonic Rivals 2 (psp)



Burnout Legends (psp)



Fight Night Round 3 (psp)



Sims 2 (psp)



Sega Rally (psp)



Up (psp)



Wall-E (psp)

PSP IGRE

WWE Smackdown Vs Raw 2010	24,00
NBA Live 10	24,00
Need for Sped: Shift	24,00
Army of Two: The 40th Day	36,00
Fifa 09	14,50
Lord of the Rings: Tactics	14,50

NDS IGRE

Lord of the Rings: Conquest	18,00
Fifa 10	27,00
New Super Mario Bros.	37,00
Need for Speed: Undercover	18,00
Shrek: Forever After	36,00
TMNT: Arcade Attack	33,00





IGABIBA.JOKER.SI

Računalniške igre - Playstation 2 - Playstation 3 - Xbox 360
Nintendo DS - Nintendo WII - PSP - Mobi igre in ostala roba

E-KUPON JULIJ

NOVOSTI



All points bulletin (pc)

NOVOSTI



Tiger Woods PGA Tour 11 (ps3)

NOVOSTI



Big Beach Sports 2 (wii)

NOVOSTI



UFC Undisputed 2010 (ps3)

NOVOSTI



Prince of Persia: For. Sands (ps3)

NOVOSTI



Skate 3 (ps3)

UGODNO PC

Splinter Cell: Conviction	42,00€
Mass Effect 2	27,00€
Napoleon Total War	27,00€
Battlefield Bad Company 2	41,00€

DRUGO

X360 2010 Fifa World Cup	55,00€
NDS Toy Story 3	36,00€
NDS Pokemon HeartG. Version	39,00€
WII EA Sports Active Bundle	27,00€

UGODNO PS3

Batman AA GOTY + majica	45,00€
Call of Duty: Modern Warfare 2	57,00€
Assassin's Creed II	37,00€
Bioshock 2	27,00€

MOBI IGRE po 2^{50} €*



Pošlji **GAME P5328** na **3333**



Pošlji **GAME P5327** na **3333**



Pošlji **GAME P5328** na **3333**

*Pogoji uporabe Mobazar: Uporabniki predplačniške telefonije, preverite stanje na vašem računu. Omogočite prejemanje wap povezav in GPRS/UMTS prenos podatkov. Poslan SMS je zaračunan po ceniku operaterja (Mobitel, Simobil, Debitel, Izi mobil), cena povratnega sms-a je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). Z uporabo se strinjate s splošnimi pogoji na www.smscity.net/mobazar. Mobazar je naročniška storitev in uporabnikom prinaša največ 5 sporočil na mesec z wap povezavo do galerije, iz katere si lahko naložijo neomejeno število mobilnih vsebin. Cena sporočila je 2,49 EUR (Mobitel, Debitel, Izi mobil) in 2,50 EUR (Simobil). V vse cene je vštet DDV. Od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja, je možno odstopiti kadarkoli. Odjava: GAME STOP na 3333. Reklamacije: 02 46 14 595, reklamacije@smscity.net. Ponudnik: ThreeAnts d.o.o., Cesta k Tamu 12, 2000 Maribor.

POPOLNOST TEME



Preden je Microsoft popapcal Rare, je ta skupina za Nintendo ustvarila kar nekaj uspešnic. Ena od njih je bil Perfect Dark, ki je zdaj prenovljen izšel na xboxu 360. Misfit potrebuje nekaj časa, da se mu oči privadijo neznani svetlobi.

Perfect Dark iz leta 2000 je bil pri nas vse prej kot množično igran. Temeljni razlog je bil enostaven: narejen je bil za konzolo nintendo 64, ki v Sloveniji ni bila masovno razširjena. Tudi zato, ker ni omogočala gusarstva. Za nameček je Perfektni Darko vzniknil na koncu življenjske dobe gamecubovega predhodnika. A odkar je biserček za komaj deset evrov (800 Microsoftovih točk) na voljo v spletnem servisu Xbox Live Arcade, mu velja popraviti krivico.

Včeraj

V osnovi je Perfect Dark prvoosebna tridimenzionalna streljanka, ki se ji kljub nanovo dodani visoki ločljivosti z grafičnega vidika pozna deset let starosti. Poligonski modeli so preprosti, okolica kvadratasta in HD-teksturam navkljub je občutek, da si znova priklopil N64, močan. Tudi zgodba, ki meša Jamesa Bonda in X-Files, ne preseže poskusov iz zgodnjih Resident Evilov. A pod enostavnim videzom se skriva prefinjeno načrtovan izdelek, ki je po igralni plati zanimivejši od marsikake nove streljanke.

Znajdemo se v vlogi vohunske agentke Joanne Dark, katere udejstvovanje se prične v večnadstropnem Carringtonovem inštitutu. Po njem se prosto sprehajamo, vadimo uporabo različnih špijonskih pristopov ter pripravic in se na strelišču urimo v proženju orožij. Ko se čutimo pripravljene, se odločimo za eno od nelinearno nanizanih štorijalnih misij. Te nas popeljejo na raznotera prizorišča, od skrivnih laboratorijev do alienskih svetov z bitji velikih glav. Za vsako 'poglavje' so na voljo tri težavnosti, vendar pri tem razlika ni le v brihtnosti sovragov in količini municije, kot avtorji iger radi počno, marveč v temeljnem pristopu. Število podnalog in njihova zahtevnost se namreč pošteno spremenita, saj še zdaleč ni isto, če moramo zgolj najti pomembno osebo na koncu levela ali pa vmes še reprogramirati čistilnega robota in prepričati znanstvenike v izključitev generatorjev. Perfect Dark dviga težavnosti tako ne obravnava kot premika k banalno nefer sovragom, ki ti robotsko pošljejo kroglo v čelo s pol kilometra. Nasprotno, povečana zahtevnost pomeni zlasti več porabljenega časa za ugotovitev in izvedbo zadane naloge. Bognedaj, da vmes koga po nesreči ali zanalašč pihnemo, če nam je to prepovedano. Snemanja položaja ali nadaljevalnih točk namreč ni in če se prekršimo, moramo še enkrat od začetka.

Mučenje? Za nekatere. Toda Perfect Dark je igra, ki od nas zahteva, da se ji sceloma posvetimo, za kar nas ustrezno nagradi. Tudi v najbolj preprostih misijah se je treba najprej dodobra spoznati z razmerami in okolišem. Lokacije so vedno dovolj velike in razvejane, da se lahko v njih pošteno izgubimo. To se zgodi predvsem iz dveh razlogov: ni zemljevida, ki bi kazal nivo in označeval naš položaj, medtem ko so navodila za to, kako, kje in kaj storiti, okvirna. Tako moramo čimbolj tiholazniško in pazljivo vtakniti nos v sleherni kotiček, saj nočemo spregledati stikala, ki odpira ključno pisarno, ali terminala, v katerega moramo vdreti. Igra nas temu primerno že pri prvem igranju na najlažji stopnji, kjer lahko uberemo pristop postreli-vse-ta-koj-ko-jih-vidiš, zaposli za kakih sedem do osem ur. Če moramo paziti, koga fentamo, pa traja dosti več.



Predelava ima nadzor odlično prirejen ploščku za X360, dočim je gladkost odvijanja opazno boljša od izvirnika za N64.



Poškodbeni model je kar fajn. Nasprotnike z dobro odmerjenim strelom le razorožimo ali jih pošljemo direkt pod rušo.

Jutri

Morda se sliši retro, a prav ta retro je zelo sodoben. Moderne streljanke so zvečine bombastične, holivudsko spektakularne, ozko usmerjene avantur(ic)e. Hitro se končajo in ne nudijo več istega zadovoljstva pri vnovičnem igranju, ker smo že videli vsa presenečenja. Perfect Dark ni tak. Okoliš, po katerem se smukamo, tam ni samo zato, ker pač mora obstajati neka kulisa za dogodivščino. Nak: smo nepovabljen gost v tem tujem svetu in bolj kot ga spoznavamo, bolj se zavedamo, da bi njegovi prebivalci tudi brez nas počeli svoje vsakdanjosti. Naj bodo to varnostniki na odmoru za kavico, ekipa znanstvenikov na sestanku ali nedolžen mimoidoči na deževnih ulicah mesta. Ta se bo kajpak prestrašil, če bomo paradirali okrog z orožjem v rokah. Dvig težavnosti od nas zahteva spremembo pristopa, medtem ko nadaljnja preigravanja razkrivajo bogastvo različnih načinov, ki lahko privedejo do uspeha. Diverzijo lahko recimo izvedemo s predlagano uporabo taksija ali s čisto posebno bombo, ki jo moramo prej izvohati.



Nalinijskega večigralstva se lahko udeležimo tudi na razdeljenem zaslonu v stilu Left 4 Dead in Gears of War.

Pa še nekaj presenetljivo naprednega ima ta deset let stari izdelek: večigralstvo tako na razdeljenem zaslonu za največ četverico kot po spletu. Seveda je tu pričakovan nabor aren za deathmatch, načina king of the hill ter capture the flag in podobno. A Darko poleg tega nudi sodelovalni modus, kjer z do tremi kolegi preigravaš prej dokončane solo misije, ter nasprotni način counter-op, kjer je eden Joanna, medtem ko ostali prevzamejo nadzor nad njenimi neprijatelji. Če jih punčara ubije, se pojavijo kot naslednji najbližji in tako naprej, dokler je neprijateljev še kaj. Briljantno.

Težko je pričakovati, da bo v zdajšnjih časih večdesetmilijonskih budžetov in pritiskov delničarjev, naj sicer talentirani avtorji čimprej izgotovijo naslednji plehki hit, nastalo dosti tako dobro dizajniranih ter celovitih izdelkov. Med čakanjem na naslednjega si zato mirno privošči Perfect Dark – izlet v preteklost, ki se še zdaleč ni izpela. Desetak za klasiko v najboljšem pomenu te besede? Prodano!

VAGRANT STORY

Vagrant Story je legendarni akcijski frp s playstationa 1, ki nam ga Square Enix deset let po prvotnem izidu zopet servira kot digitalni dolpoteg iz Playstation Stora na PS3 za ubožnih 5 evrov. Igra se dogaja v srednjeveškem čarobnem svetu Ivalice (Final Fantasy XII, FF Tactics), ki ga razžira državljanska vojna. Protagonist Ashley Riot, stroj za ubijanje, se znajde na posebni nalogi v mestecu Leá Monde. Tam mora obračunati z izdajalci kraljestva in Temo, ki padle vojake spreminja v zombije.

Lik vodimo iz izometrične perspektive in se premikamo po ločenih zaslonih, ki so običajno sobane. Po njih tečemo, skačemo, plezamo in se borimo s sovragi. Čeprav igra poteka realnočasovno, se ura med udarcem ustavi. Tedaj se prikaže sfera, ki simbolizira, do kod naš napad seže. Ura prav tako miruje med izvajanjem verig udarcev, ki so ključen del Vagrant Story. Po vsakem temeljenem udarcu lahko dodajamo nove zamahe, če smo zadeli pravi tajming in iste sposobnosti nismo ponovili dvakrat. Izvajanje dolgih verig daje poseben občutek nadmoči, obenem pa poskrbi za napetost, saj je preživetje mnogokrat odvisno od uspešnosti verige. Mehaniko dodatno zakomplicira dejavnik RISK, ki predstavlja zbranost našega lika.



● Nejevoljnih zmajev v igri ni malo, zato je zanje vedno dobro imeti pripravljeno posebno orožje. Se pa lahko lik hitro pozdravi, ko mu gre za nohte.

Večji kot je, slabše se bo naš lik boril, toda pretiravanje z verigami RISK vratolomno poveča. Zato je treba najti ravnotežje. Podobno kot verige delujejo obrambne sposobnosti, ki jih moramo sprožiti v trenutku, ko bi nas napad zadel. Obe mehaniki se zelo dobro prilegata akcijskemu duhu igre in ji hkrati dodajata globino, ki je v svetu frpjev nekaj posebnega. Poleg fizičnih napadov imamo na voljo tudi štiri tipe urokov, ki nam omogočajo celjenje lastnih ran, zadajanje škode in izboljševanje lastnih atributov ter slabšanje nasprotnikovih. Repertoar zaključijo močni napadi (break), za katere moramo odšteti nekaj življenjskih točk. Tovrstna pestrost pristopov poskrbi, da igra deluje večplastno in podpira različne bojevalne pristope

Med igranjem Ashley postaja močnejši z zbiranjem nagrad, eliksirjev in vin. Toda statistike rastejo počasi in klasičnega frpjskega zbiranja izkušenj za lik ni. Namesto tega izkušnje nabirajo orožja, ki imajo zelo veliko vlogo. Vsako je sestavljeno iz ročaja in rezila, glede na kapaciteto ročaja pa lahko dodamo še določeno število draguljev, ki nosijo sposobnosti ali dvigujejo afinitete. Bistvo plemenitenja orožij je v dviganju afinitet za vsako od šestih vrst sovražnikov (human, beast, undead, phantom, dragon, evil) in za vsakega od elementov. Orožja lahko v kovačnicah razstavljamo, sestavljamo, popravljamo ter združujemo, medtem ko je pot do ultimativnih primerkov dolga in večinoma prepuščena naši kovaški žilici.



● Če hočemo sovraga uspešno obvladati, je najbolje, da se osredotočimo na en del telesa. Faktor pri odločanju so tudi cifre, ki so različne za vsak ud.

Igra je težka in bojevanje neizprosno, saj nas je vsak sovrag zmožen hitro pokončati, če ne nosimo prave opreme in ne izbiramo pravih opcij. Dodatno nas ogrožajo pasti v stilu Ricka Dangerousa, ki preživijo na nas, a so na srečo le redko smrtonosne. Pozornost zahteva tudi sistem shranjevanja položaja zgolj na določenih lokacijah, ki so postavljene tako, da je napetost stalno prisotna. Sploh je visoka, ko zakorakamo v sobo s svežim šefom, za katerega se nam sanja ne, kaj zmore. Prave nelinearnosti žal ni, a vseeno je treba raziskovati stavbe in mesto, pri čemer je odpiranje vseh zaklenjenih vrat zabavno in nič tečno zaradi dobrega zemljevida, ki sproti beleži obiskane sobe. Da ni vse en sam dolg boj, pa poskrbi reševanje miselnih oreščkov, s katerimi je izdelek prežet. Ti od nas hočejo, da po prostoru v slogu Zeld potiskamo zaboje in kocke, cilj pa je vselej doseči izhod. Ker je igra narejena v 3D-grafiki, si lahko okoliš ogledamo iz prve osebe, kar olajša reševanje ugank in poveča prepričljivost sveta. Končno je treba izpostaviti vzdušje, h kateremu pripomorejo temačna, resna zgodba v staromodni angleščini (pomnite Final Fantasy Tactics?), izvrstna glasba, 3D-modeli, ki starosti navkljub vsebujejo veliko šarma, ter prizorišče Leá Monde. Tega so izdelovalci zasnovali po resničnem francoskem mestu Saint-Émilion.

Igre nas vedno bolj vodijo za roko in zmeraj manj je takih, ki si upajo zahtevati predanost. Vagrant Story bo do polnosti zadovoljil tiste, ki želijo čutiti zadoščenje ob podvigu, ki ni bil le še ena opičja konkvista. Obenem pa je zaradi posrečenega, globokega kombiniranja akcije in taktike po desetih letih še vedno edinstven. Če temu prištejete ceno, ki je za tak špil otročje nizka, in dejstvo, da lahko igri zlahka namenite več sto ur, že skoraj zmanjka razlogov, da Potepuški zgodbi ne bi dali priložnosti. Razen, seveda, če vas našteto v povezavi s kockavo grafiko preveč straši. ***Fracko***

Square Enix ● playstation 3 ● 5 EUR



● Eden prvih šefov v igri je golem, ki hitro pokaže, zakaj je igra težka. Še dobro, da lahko naš junak z defenzivnimi uroki postane občutno močnejši.

Crackdown 2

***Case** spet skoči z nebotičnika, a pristanek je zdaj manj mehak.*



Zelene sfere, ki jih je skupno petsto, prinašajo različne količine veščinskih točk. Pri odročnih smo veseli že, če jih sploh dosežemo.


Barvitost Crackdowna 2 je mestoma prav ganljiva, čeprav drugi del po tej plati nekoliko šepa za nadvse pisanim izvirnikom.


Pulični friki niso baš trdovratni sovražniki. Rabijo bolj vzdušju in so poceni sredstvo za hitrejše bildanje superjunaških talentov.



Agentski sodelavci nam kraje avtov ne zamerijo, ne prenašajo pa klanja civilistov. Če s tem pretiravamo, nas začnejo reševati.



Pomoči spletnih kolegov se gre veseliti tudi pri zavzemanju dveh ducatov in več uporniških kontrolnih točk. Nekatere so prav pasje.

Pomnite Crackdown, tovariši? Špil, ki ga je rulja pred tremi leti pričakovala zlasti zato, ker je v škatulji poleg ploščka hranil tudi vstopnico za beto Hala 3. No, v Jokerju 164 si je prislužil oceno 90 in se izkazal za odlično peskovniško titulo, rodil pa je tudi svežo čefursko podzvrst, ki so jo kasneje pomagali popularizirati umotvori, kot sta Infamous (J191, 80) in Prototype (J192, 83). V Pacific Cityju se namreč nismo šli običajnega kriminalčka, ki bi se zadovoljeval s poslušnim sledenjem navodilom mafijskih šefov in sitnim prevažanjem paketkov. Njet, mesto smo si podjarmili na precej samosvoj način. Izrazito ... superherojski.

V vlogi futurističnega agenta smo s tolpami in njihovimi trdoživimi voditelji obračunavali s konvencionalnim strelskim in eksplozivnim arzenalom ter se furali z raznoraznimi bolidi. Slog je bil resda GTAjevski, toda najhudejše orožje smo sčasoma postali mi sami, kar je dandanašnji temeljno načelo večine hiperjunaških iger. Ko smo se dodobra nabildali, smo mogli recimo po hulkovsko dvigovati in lučati avteke. Na zadnji razvojni stopnji telesne agilnosti smo mogli skočiti že tako visoko, da smo brez muje preskakovali manjše stanovanjske bloke in osvajali vrhove najvišjih nebotičnikov. Brezmejnost gibanja, sploh vertikalna, se je izkazala za hudo navdušujočo tudi zato, ker nas Crackdown ni 'obremenjeval' s fabulo, dodelanimi liki in klasičnimi misijami. Dotični elementi so bili v osnovni obliki prisotni, a neprimerno več uric smo posvetili zasvojljivemu nabiranju bolj ali manj težko dostopnih, po okolišu inteligentno posejanih zelenkasto žarečih sfer, ki so nam postopoma izboljševale atribute. Kakor tudi za neobremenjeno vandranje z enega konca metropole na drugega, med katerim smo se ubadali z odklepanjem dosežkov, medtem ko smo kanalje in lokalno prebivalstvo terorizirali s povzročanjem verižnih eksplozij hirošimskih razsežnosti. Skratka, imeli smo se skrajno fino in si želeli, da bi nam nadaljevanje prineslo še več podobnih užitkov.

Jej, da se ne bi nikdar zarekli! Potencialne kupce, zlasti one, ki se bodo k nizu vračali, velja na tem mestu takoj opozoriti, da dvojka prinaša bore malo pravih novosti. Za to se gre po pričevanju svežepečenih avtorjev, škotskega studia Ruffian, zahvaliti predvsem stiskaški politiki mecena Microsofta, ki je ekipi odmeril vsega skupaj poldrugo leto razvojnega časa. Okej, sočustvujemo. A to bo odjemalce, ki bodejo za naslov odšteli polno ceno, nakar se po bodo po zagonu znašli v taistem Pacific Cityju kot v enici, prekopiranem domala do zadnje zgradbe in odetem v obrobljeno, skoraj risankasto grafično tuniko, brigalo bore malo. Razlika je ta, da je futuristična urbana džungla zdaj, deset let po dogodkih iz enice, na pogled v nekoliko slabšem stanju, kar je posledica spopadov, ki pretresajo ulice. Kriminalne tolpe so preteklost, toda agentom Agencije, med katere spadamo tudi mi, sta trn v peti tako uporniška organizacija Cell kot s trdoživim virusom okužene horde zombijev. Naše primarno poslanstvo je ravno to, da na različnih lokacijah poiščemo in v tek spravimo devetерico 'svetilnikov', ki bodo trohneče prikazni spremenili v sončni prah. Agent, tvoja rojstna vas te opet potrebuje!

Genocid zombijev je torej ena od novitet nadaljevanja, sredstva, ki se jih poslužujemo za dosego dotičnega in ostalih ciljev, pa so povečini stara. Do čedalje bolj mogočnih orožij, kot so brzostrelke, snajpe, raketometi, ultravioletna puška, ki škoduje zlasti gnilkotom, harpunsko krepelo in različne granate, se bomo prikradli predvsem tako, da bomo iz tretje perspektive veliko, no, streljali. Za boljša prevozna sredstva bomo morali na veliko gaziti zombije ali se izkazati v čimvečjem številu pouličnih dirk skozi svetlobne nadzorne točke. Več zloglasnih zelenih in skritih modrikastih sfer kot bomo nabrali, prej bomo hitreje tekli in se odrivali visoko pod oblake. Da bomo postali sposobni dvigovanja in metanja lesenih klopc, plinskih jeklenk, tovornjakov in drugih gradnikov okolice, pa se bo treba s sovražniki velikokrat pomeriti fizično, mano a mano.

Jap, približno tako, kot smo to počeli v prvem delu, vendar z nekaj omembe vrednimi spremembami in nadgradnjami. Krivuljo razvoja naših talentov so igrotvorci v drugo uravnotežili nekoliko bolje. Tretjo od skupaj šestih razvojnih stopenj posameznih veščin je zdaj moč doseči že po nekaj uricah angažiranega nabijanja, kar tokrat srečoma velja tudi za vožnjo. Dosega končnih stopenj ama vseh razpoložljivih sposobnosti, torej agilnosti, strelstva, moči, bombništva in šoferstva, kakopak terja občutno več truda. A nagrade so tega načeloma vredne. Trojice transformerskih štirikolesnikov iz enke ni več, toda v zameno si z bildanjem šoferstva zdaj omogočimo dostop do bistveno večjega števila civilnih in policijskih bolidov, ki se razlikujejo po oboroženosti, brzini in vzdržljivosti, sčasoma pa se prikrademo celo do helikopterja. Pri minerstvu in svincetrosu smo za napredek nagrajeni z boljšo opremo, peti nivo gibčnosti pa nam podari kar oblekico, ki omogoča lebdenje oziroma omejeno letenje. Všečno.

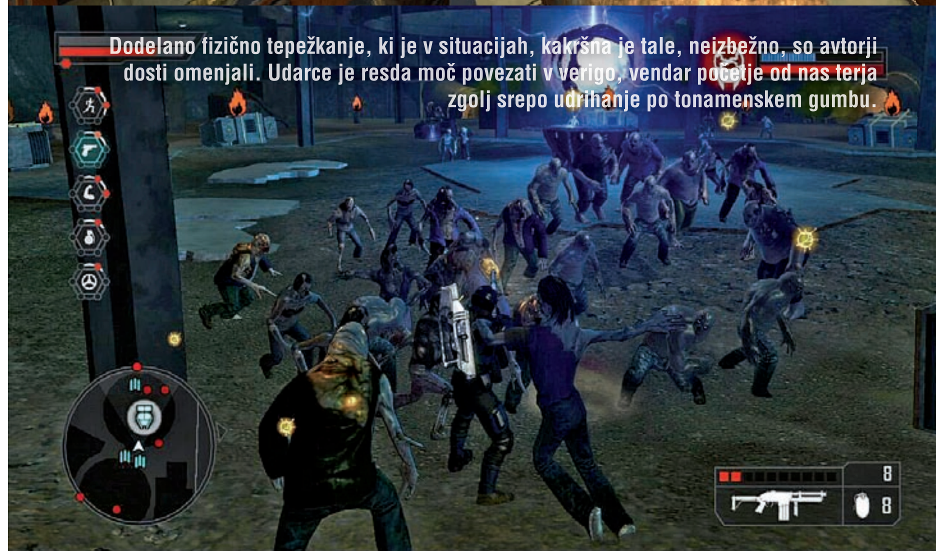
Zadevščin, ki jih v izvirniku ni bilo na spregled, je sicer še več. Nabiranje statičnih sfer spremlja denimo prav nalezljivo zabaven lov za izmuzljivimi, ki od nas zahteva

obilo predvidevanja, saj ne vemo, v katero smer bo porednica zavila, ko se ji bomo približali. Časovno omejene avtomobilske in skakalno-plezalne dirke se vračajo, novo pa je iskanje zvočnih dnevnikov, ki nudi dodaten vpogled v brezzvezno fabulativno zakulisje, kolikor ga pač je. Sveže so dalje racije rumeno označenih zombijskih rojevališč in rdeče obarvanih uporniških utrdb, s čimer si podrejamo okupiran teritorij in osvobajamo pristajalne točke. Te so ključnega pomena, saj moremo ob njih (ter po vsaki smrti oziroma reinkarnaciji, ki ji sledi) v namenskem meniju zamenjati trenutno oprtani arzenal in naročiti dostavo poljubnega vozila. To je jako elegantnejša rešitev kot težaško vračanje v centralni agencijski nebotičnik iz prejšnjega dela.
Drugačne pa so, jasno, zlasti dvodelne centralne naloge. Obleganje šefovskih trdnjav iz originalnega Crackdowna je nadomeščeno z načeloma kratkočasnim prižiganjem svetilnih aparatusov, ki pa se čez čas začne orenk ponavljati. V prvi fazi špil od nas zahteva, da v določenem mestnem okrožju najprej poiščemo in aktiviramo trojico laserskih platform, nakar nas vselej čaka selitev v nastalo podzemno votlino, kjer moramo pred srditimi napadi običajnih, večjih ter gigantskih izvedenk virusnih monstrumov za nekaj minut braniti tjakaj dostavljeni generator. Opravilo zna biti kar mučno, zlasti na višjih težavnostih in v igrinem dnevnem času, ko ostudneži ne tavajo po cestah, temveč se zadržujejo pod rušo. No, s kombinacijo paničnega žabjega odrivanja v višave, bežanja v zavetje, da si obnovimo ščit in zdravje, divjega trošenja svinca, koder nam je v pomoč zaklepanje tarč, ki omogoča merjenje v posamezne telesne dele sovragov, se slednjih sčasoma le odkrižamo in se vrnemo na površje ...
... kjer se do naslednje podzemne odprave spet posvetimo skakanju, plezanju in pokemonskemu zbiranju zelenih kuglic. V enakem vzorcu in v praktično istem okolju kot, uganili ste, v prvencu. Medtem z ulic, balkonov in streh čistimo virusne frike in do zob oboroženo, dasiravno nekam statično uporniško zalego, ter se divimo vsem tistim akcijskim in ploščadarskim elementom, ki so pozitivno zaznamovali Crackdown 1. Kobiličje rinjenje na vrh najvišjih stolpnic z oprijemanjem, visenjem in odrivanjem od okenskih polic in raznoterih robnikov ni recimo nič manj radostno in adrenalinsko kot poprej. Zlasti pa ta dejavnost terja bistveno več truda kot v Assassin's Creedu, kjer junak počne (skoraj) vse sam. Sprožanje z veselo fiziko pogojenih eksplozij je takisto še vedno vir marsikaterega zlobnega nasmeška in 'Fuck yeah!!!' trenutka, dočim so poglavje zase dosežki. Poskus žongliranja avtomobila z UV-puško je zabaven že v samotarski obliki, tolikanj bolj pa takšen postane, če se nam med igranjem kampanje po spletni povezavi pridružijo največ trije kolegi. Druščina se lahko nato poda na lov za posebnimi, onlinu ekskuzivnimi veščinskimi sferami, po želji pa more gostitelju pomagati še pri opravljanju osrednjih 'štorijalnih' misij. Škoda le, da se tovrstni napredek beleži le pri posamezniku, ki igro postavi. Tretja multiplayerska opcija je zajebantsko karafekanje, kamor spada povzročanje kaosa, hinavsko porivanje soigralcev s stolpnic in tekmovanje v lučanju trupel. Četrta, ločena, pa je merjenje lulekov in refleksov v treh dokaj standardnih večigralskih modusih, ki se jih lahko udeleži do šestnajst duš. Dva sta izvedenki deathmatcha, tretji pa je način, kjer nekdo beži in mu ostali sledijo. Nekam revna in ne najbolj zanimiva kompetitivna ponudba, omejen razvojni čas gor ali dol.
Drugemu Crackdownu gre potemtakem v grobem očitati tri reči. Nezadovoljivo tekmovalno večigralstvo je ena. Druga in hkrati tista, ki ga stane največ ocenskih točk, je silovito kopiranje pritiklin predhodnika v navezi z novostmi, ki so po svoje zanimive, a se ponavljajo in niso v nobenem pogledu prelomne. Pod tretjo negativno točko pa spadajo drobne neslanosti, ki začnejo najedati zlasti po daljšem igranju. Kamera, ki pri plezanju ni vedno postavljena idealno ... občasno pomanjkljivo zaznavanje in oprijemanje izboklih površin ... nekam primitiven vozni model ... poceni smrti, ki so posledica trenutkov invalidnosti po zaporednih raketnih napadih s strani sovražnih strelcev ... in najedajoč komentator. Igralna sredica sicer ostaja zdrava kot riba, toda spanja na lovorikah od nadaljevanja svoj čas tako inovativne in unikatne igre res nismo pričakovali. Pa še na vstopnico za beto Hala 4 so pozabili.


Napadi na obalne vile in druga varovana območja znajo biti presenetljivo strateški. En trik je denimo zahrbtna postavitev eksplozivnih teles na specifično mesto, kamor nato zvabimo sovrage. Klik ... buuum!


Z virusom okuženi hrusti, ki podzemnim svetlobnim generatorjem najbolj škodujejo in ki jih je treba po najhitrejšem postopku poslati nazaj med deževnike, so označeni z rumeno krogtico nad glavo.


Po surovi grafični plati novi Crackdown za današnje standarde ni presežek, saj se na več mestih srečamo s nejasnimi in pretirano razpotegnjenimi teksturami. Blesti pa špil, kar se tiče razdalje izrisovanja.


Dodelano fizično tepežkanje, ki je v situacijah, kakršna je tale, neizbežno, so avtorji dosti omenjali. Udarce je resda moč povezati v verigo, vendar početje od nas terja zgolj srepo udrihanje po tonamenskem gumbu.



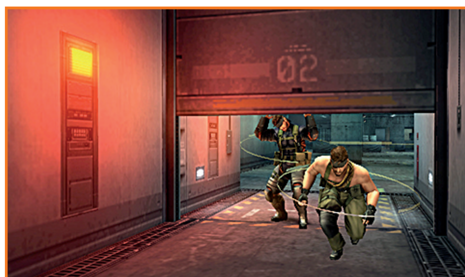
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Da je na PSPju moč ustvariti dostojno metalgearsko izkušnjo, je mojster Hideo Kodžima dokazal že s Portable Ops (J166, 82). Toda s kačjim bratom Snetijem sva se takrat strinjala, da špila kljub ambicioznosti vseeno ni šlo postaviti na enako visoko polico kot njegove sobne predhodnike. Tako zaradi težje nadzorne sheme kot ponavljajočih stranskih novotarij in stalno prisotnih napak serije. Poglejmo torej, ali to nemara velja za Peace Walkerja.

Štorijo, ki zares vzleti šele na polovici, je očalasti avtor postavil v godino 1974, natanko deset let po dogodkih, ki jih je popisala džungelska trojka Snake Eater. Prizorišče je tokrat podobno zelena Kostarika, kamor so vdrle oborožene sile ne najbolj jasnega porekla, Naked Snake alias Big Boss pa se s svojo najemniško organizacijo v spor vmeša, ko ga za pomoč zaprosita miroljubni profesor Galvez Mena in brhka najstnica Paz. Pripoved, ki se kmalu osredotoči na tipično kodžimsko merjenje moči med Sovjeti in Ameri, prežečo nuklearno nevarnost, visoko tehnologijo in špijonstvo, se razvije skozi 3D animacije. Tu blestita grafika in zvok, ki nista opazno slabša kot na PS2. Zlasti pa nastaja v napol interaktivnih stripovskih sekvencah, ki se odlično posojajo karakerizaciji številnih pomnljivih likov, njihovemu filozofskemu pridiganju o vojni, miru in ljubezni ter mešanju sedanjosti in preteklosti, ki bo docela razumljivo le intimnim poznavalcem serije. Metalgearska klasika. Podobno tradicionalno ostaja tretjeosebno igranje skrivalnic v hostah, vasicah in nadzemnih ter podzemnih bazah. Na dnevnem redu je zopet pazljivo odstranjevanje sovragov iz tretje perspektive, uspavalno ali bučno streljanje v vitalne dele z razdalje, mlatenje od blizu ter sprožanje in gašenje alarmov z bežanjem in skrivanjem. Tu v igro vstopi tudi dokaj nepomemben pokazatelj zakamufliranosti. Nekatere značilne pritikline, kot je zvočni zaznavalnik hrupa, ki ga povzročajo Snake in kanalje, se vračajo, dočim možnosti plazenja po trebuhu in vlačenja trupel ni več. Slednjo elegantno nadomesti pogruntavščina, ki se ji reče 'fulton skyhook'. To je balonska kljuka, s katero onesveščene nepridiprave ugrabiš in jih preneseš direktno v svoje osrednje zatočišče.



CQC (Close-Quarters Combat, borba iz neposredne bližine) nudi lepo število prijemov, denimo neprekinjeno zaporedno polaganje večjega števila sovragov.



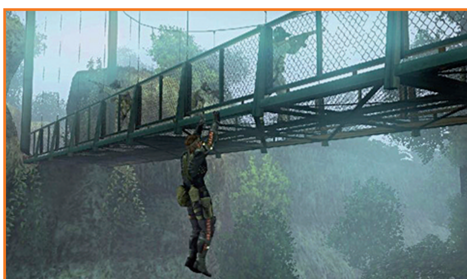
Kačonov videz je moč prirediti. V vohunski opravi se mu indeks kamuflaže poveča, v bojni lahko nosi več orožja, dočim je v golem stanju hitrejši.



Tipičnih metalgearskih odpuljenosti, kot je kartonska škatla in snubljenje pomanjkljivo oblečenih mladoletnih deklin, ne manjka. Kodžima, pač.



Balonska kljuka je kul pogruntavščina. Smešno je le, da deluje tudi v zaprtih prostorih.



Če kaj, gre v Peace Walkerju pohvaliti dejansko nagrajevanje tiholazniškega načina igranja. Bolj kot si nindža, več bonusnih misij odkleneš.

Tiholazenje v Mirovniku se tako izkaže za pretežno pozitivno, dasi nekoliko dvoobrazno, saj tolikokrat preverjene skrivalniške in komandovske elemente spet spremlja kupček neslanosti, čez katere smo bentili že dolgo pred izidom Portable Ops. Recimo kamera, ki terja preveč ročnega popravljanja, in kontrole, ki vzlic prilagodljivosti in izboljšavam niso idealne. Umetna pamet enih in istih nasprotnikov, ki se občasno še vedno obnašajo enako neživljenjsko in debilno, kot so se v pradavnem sobnem izvirniku. Ali dejstvo, da misije ne poznajo nadzornih točk, kar moti navzlic dejstvu, da so nivoji krajši in všečno prirejeni PSPjevi mobilni naravi. Vsaka smrt namreč pomeni ponavljanja stopnje od začetka. Au! Deloma pa razočarajo šefovski spopadi, ponavadi najvišja točka MGSjev. Tanki in ostali računalniško nadzorovani mehanski hrusti so po svoje sicer obremenjujoči nasprotniki. Toda njih ugonobitev ne terja fines, kamoli kakega preučevanja šibkih točk. Šteje le surova orožarska premoč, ki je zaradi malce poceni možnosti hitrega padalskega dostavljanja streliva na bojišče ni pretežko doseči.

No, enoigralska kampanja je na srečo le del tistega, kar špil nudi. Z uspešnim igranjem, ki prinaša boljši rating in herojske točke, je poleg štorijalnih moč odkleniti več kot sto nemalo zabavnih dodatnih misij. V enih se baviš z ostrostrelstvom, v drugih se vnovič snideš s šefi, v tretjih se pomeriš s časovno omejenim tiholazenjem, četrtič v enem najbolj odbitih igrarskih zmenkov snubiš komaj godno Paz. Najlepše pa je, da ti more pri večini izzivov – tudi onih v kampanji! – po lokalni ali spletni povezavi (za slednjo potrebuješ PS3 in softver Adhoc Party, ki ga najdeš v PS Storu) na pomoč priskočiti pajdaš z drugim peespejem. Če se domeniš za deathmatch, se lahko povežejo celo trije ali peterica. V sodelovalnem načinu se morata igralca za nameček spariti tako, da eden nadzoruje gibanje dvojca in drugi skrbi za trosenje svinca, pomagata si pri doseganju višjih predelov, izmenjujeta si dobrine, pred preiskovalci se potuhneta v večjo izvedenko ljubezenske, er, kartonske škatle ... Jako kul.

Izredno pomemben del Peace Walkerja pa je nenazadnje matična baza, nekakšen medmisijski menedžerski brlog, kjer med akcijo zajeto sovražno osebje razporejaš v različne enote. Več znanstvenikov kot imaš, prej boš iznašel nova orožja oziroma izboljšal obstoječa. Boljše vojake kot izuriš, bolj boš uspešen v strateški vojaški mini igrici in več razvojnih sredstev boš nabral. Tu so še kuharji in zdravniki ... Skratka, ne čudi se, če ti bodo 'postranske' aktivnosti požrle trikrat več časa kot kakih ducat ur trajajoča solerska izkušnja.

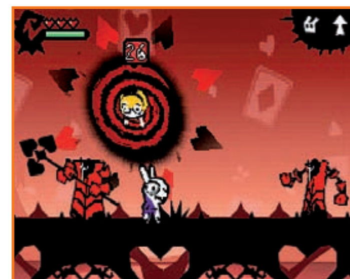
Je Peace Walker torej sanjski dlanski Metal Gear? Hja, če osnovno terensko udejstovanje ne bi bilo le prirejena repriza tistega, česar smo se prenajedli v starejših dogodivščinah Kačona, in če si špil z dotičnimi ne bi delil nekaterih slabšalnih lastnosti ter bi dodal par svojih, bi bil temu zelo blizu. A kljub temu je to več kot soliden skrivalno-akcijski špil za na pot ali sekret. **84** ***Case***

Konami ● PSP

ALICE IN WONDERLAND

Carroll je dal svoji Alici za popotnico toliko domišljijskih elementov, da je univerzum kot nalašč za prestavitev v svet iger. Nedavni Burtonov film seveda ni ostal brez spremljevalk. A kjer sta igri za wii in računala podpovprečni, je izdelek na DSu druge baže.

Gre za povsem različno načrtovan in oblikovan špil, ki dobro stoji tudi brez kinotečne podlage. Že risankasta grafi-



Potrebnih je nekaj krepkih, da s soldatov snameš bojno opravo. Ko se pred tabo stiskajo v samih gatah, jih odstraniš s pihom v mikrofon.

ka je povsem neodvisna od filmske, pa tudi drugače je brezčasno privlačne vsebine dovolj. Posebnost je tudi v tem, da sploh ne igraš v vlogi Alice. Punca je zgolj spremljevalka kljukcev iz Čudežne dežele, ki se jo trudijo v pogledu od strani sceloma spraviti do Žlabudrona. Začneš kot Beli zajec, nakar se priključijo še Gosenica, Mačka Režalka in Nori Klobučar. Naenkrat je aktiven le eden in vsak ima lastne sposobnosti. Zajec zna previjati čas, Mačka prikazuje nevidne predmete, Gosenica spreminja smer gravitacije in se kot most raztegne čez prepreke, dočim Klobučar obrača kose prizorišč ter smukne v zaodrje. Veščine so vpete v številne uganke, rešitev pa je večkrat večdelna in načrtovana tako, da moraš med liki preklapljati. Muca denimo razkrinka neviden most, a ker je podrt, ga mora zajec s posegom v preteklost spet sestaviti. Do izraza pride celo pihanje v mikrofon. S sapo zavrtiš mlin na veter, poženeš jadrnico ali podreš hišo iz kart, ki se ti je postavila na pot.



Sinječrna mačura je najbolj eleganten del ekipe. Travica pred njo je obnavljajoč se vir zdravja in čarobne energije za izvedbo veščin.

Ko se tako prebijaš skozi prizorišča, Alica za aktivnim likom teka podobno kot v deklica Yorda v Icu in je slično nemočna. Skakati ne zna kaj prida in čim jo zapustiš za kaj več kot le hipec, zabrede v težave. Stalna grožnja so roji vojakov, od suličarjev do gorjačarjev in čarodejev. Če le morejo, deklino ugrabijo in jo vtaknejo v vrtinec, iz katerega jo moraš hitro izvleči ali pa je igre konec. Soldati so kajpak karte in otreseš se jih z bojevitimi potegi s peresom. Gibi rabijo udarcem, obrambi in kotaljenju za hrbet ter delujejo kar dobro, čeprav je škoda, da se junaki pri mlatenju ne razlikujejo. V surrealističnem, stiliziranem svetu tičijo skrinje z dobrotami in ostalimi dodatki, kot so deli legendarnega oklepa. Najbolj se razveseliš koscev zemljevida, ki jih zlagaš kot sestavljanko. Vsaka puzlica predstavlja novo stopnjo. Teh je



Kateri lik kje uporabiti, ni vprašanje, saj so uganke barvno kodirane. Živo vijolična pomeni, da moraš iz klobuka potegniti zajca.

okrog štirinajst in sestavljive so tako, da je napredovanje do neke mere nelinearno. Ideja je sveža, vendar ji žal manjka prave svobode. Kosi niso sestavljivi na toliko načinov, kot bi si človek želel. Vabljive bližnjice se večkrat izkažejo za nemogoče in res si razočaran, ko te igra spet in spet pošilja skozi že preigrane stopnje. Ob tem se kajpak spet zapletaš v razvlečene, enolične boje, kar po šestih urah še zdaleč ni tako razburljivo kot na začetku. Tudi elementi ugank se pričnejo ponavljati in sčasoma postane Alica s svojima dvema levima nogama precejšnje breme. Zaradi nenatančnega nadzora, ki v celoti temelji na dotikanju s perescem, je zlasti skakanje zelo nezanesljivo.
Igra ima vsekakor kup luštnih zamisli in spočetka res navduši. Žal pa domiselne nastavke raje reciklira in jih ne razvije toliko, kot bi jih lahko. Tako ostane na ravni licenčnega presežka, za katerega je škoda, da izjemnost ni postal še vobče. **78** ***Navi***
Activision ● DS

LUNAR: SILVER STAR HARMONY

Ker je retuširanje v modi, smo dobili že kar tretji rimejk na vzhodu precej čislane klasike iz muzeja japonskih frpjev. Skoraj dve desetletji stari Lunar: The Silver Star je domoval na Seginem sistemu mega CD, kar zna večini pojasniti, zakaj zanj prvič slišite. Začuda se razvijalci niso odločili posodobiti igralne plati, tako da je Sožitje srebrne zvezde po regelcih udejanjena predstavnica žanra.
Tudi pripovedno. Stežka bi spisali bolj klišejsko enobarvno fantazijsko zgodbo, kjer je v središču fante s kmetov Alex, ki so mu usojena velika dejanja. Sem kajpak sodita reševanje sveta s pomočjo klape in naivno fehtanje zmaja za vzorec blata. No, nekaj humorne izvirnosti, preobratov in simpatičnih dialogov špil hvalabogu premore. To je še kako dobrodošlo v siceršnjem dolgcajtu, ki spremlja pobiča med njegovo kvazi epsko rastjo v terminatorskega Dragonmasterja in potjo do obračuna s šokantno razkritim glavnim podležem. Žal vtis naknadno skazi podpovprečnost na novo posnetega govora. Dobro, da ga ni veliko, saj ob poslušanju trpiš, možnosti izklopa pa ni.
Druščina širom sveta hara povsem premočrtno. Med regijami se premikaš skozi meni, po temnicah, močvirjih, gozdovih, zimskih planjavah ter mestih pa se prosto sprehajaš v izometričem pogledu na četico. Raznovrstni zaselki so kar pisani in če bi se rad podkoval v mitologiji ter ozadju, se splača nadlegovati prebivalstvo. Konkretnejšo korist v obliki postranskih kvestov pa boš iskal zaman. Pri tem gredo posebej v nos česta nalaganja. Kot se spodobi, v vsakem mestu najdeš štacune z orožjem in cotami, ki služijo višanju statistik, in kip, ki celi rane.
Ko ne stikaš po bajtah za štorijalno pomembnimi človečki in ne barantaš za svetleč dvoročnik ali kakec luskavega ognjebruha, se pojaš po sovražnih ozemljih. Tu najdeš kup skrinj z dobrotami in občasno kako lahkotno zagonetko s stikali, zlasti pa malo morje bolj ali (predvsem) manj nevarnih monstrumov. Tem se v teoriji sicer lahko ogneš, saj za razliko od originala boji niso naključni, a spake se rade brutalno zapodijo vate. V številnih ozkih hodnikih in prehodih jim je tako praktično nemogoče uiti. Ko se srečaš s capinom, se igranje prestavi na poseben zaslon, kjer potezno izbiraš tipske ukaze za druščino. Poleg fizičnega napada, podpornih in uničevalnih čirul čarul, ki stanejo mano, branjenja ter rabe zdravilnih predmetov se poslužuješ še specialk, ki povzročijo največ destrukcije, a



Kot je za zvrst značilno, je prisotnega precej tlačanjenja. Na srečo je tu možnost samodejnega umetnopametnega poveljevanja, ki kljub občasni kilavosti naredi lažje boje znosnejše.

se obnavljajo počasi. Tu je še možnost umetnopametnega tepeža, kjer poveljevanje prevzamejo možgani PSPja. Ker so obračuni tako lahki in preprosti, to redno uporabljaš, želiš pa si tudi gumba za popestritev dogajanja. Nekaj navidezne dinamike prispeva razpostavljanje likov v prostoru, ki pa praktično nima vpliva. Po zmagi dobiš srebrnike in izkušenjske točke, ki so namenjene po



Mestom pisanosti ne manjka, žal pa je vtikanje nosu v vsak kotiček večinoma nepoplačano. Tudi človečki si hitro postanejo prepodobni.



Zlobci te radi obmetavajo z raznovrstnimi malignimi statusnimi učinki. Včasih se zgodi, da iz zasede fašeš posebno nadležnega na vso druščino, kar botruje hitrostnemu nepoštenemu crku.

japonsko samodejnemu višanju nivojev likov. Šefovski obračuni se od običajnih razlikujejo le v dolžini, saj glavarji nimajo kakih posebnih lastnosti, in dejansko prispevajo k občutku rutine. K splošnemu manku izziva prispeva še frišno dodana možnost shranjevanja položaja kjerkoli.
Na srečo je vsaj predstavitvena plat solidna. Dvorazsežna podoba je bila deležna konkretne pomladitve in navduši s podrobnostmi ter animacijami. Tudi posebni učinki ob copranju niso za odmet, a te kmalu začne motiti njihova dolžina. V originalni obliki se vračajo pogoste vmesne animejske sekvence, ki pa imajo na žalost cenen videz nizkoproračunskih japonskih animirank iz osemdesetih let in nadležne črne robove. Bolje je z glasbo, ki vsebuje nekaj poskočnih viž in se vsěčno ujema z zgodbo.
Lunar: Silver Star Harmony je naslov, ki mu leta niso bila naklonjena. Starim privržencem nudi premalo novega, frišne pa bo z zastarelostjo v praktično vseh pogledih težko zadržal za svoja dva ducata ur. Namečkoma je zaenkrat na voljo le kot čezlužna uvoženka ali digitalni nakup v ameriškem PS Storu, kjer velja 30 dolarjev. **60** ***Kavbojc***
XSeed ● PSP



POLETNI CRKOŽER 2010

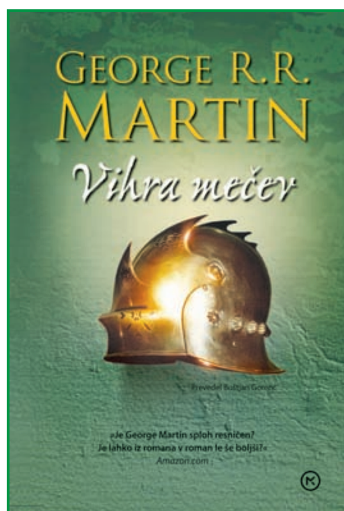
Težko je verjeti, da so od zadnjega poletnega črkožerja minila že tri leta. Navi, Quattro, StricBedanc, Flegma in Sneti popravijo vtis z novim osvežujočim slapom branja, priporočenega za vroče mesece.

Nekateri bijejo plat zvona, ker da ljudje vse manj berejo in vse več gledajo. To je do neke mere sicer res. Če damo povprečniku na razpolago knjigo in oddajo Slovenija ima talent, se bo odločil za slednjo. A stalno pač ne moreš buljiti v škatle z zasloni in celo najbolj idiotski obiskovalec diskontnih prodajaln slejkoprej začuti potrebo po črkah. Ej, največji izum človeštva ni kamera, ampak pisava! Tedaj eni kupijo Novo, da vidijo klobaso Arturja Šterna – tisti, ki jim je kaj mar za snažnost svojih možganov, pa preberejo dobro knjigo. Recimo kako od teh, ki vam jih predlagamo.

George R. R. Martin: VIHRA MEČEV

Vlomilci se bodo odslej še bolj ogibali mojega domovanja, kajti če bi jih lahko z enim od prvih delov serije Pesem ledu in ognja orenk pohabil, bi jih udarec s tretjim delom poslal naravnost v onostranstvo. Jurčka sto strani debela knjiga kakovostne trde vezave, dobrega papirja in nič kaj velikega fonta namreč tehta 1,77 kilograma! Največ v seriji doslej in za svojih štirideset evrov dobiš pošten izdelek. Ali pa bi jo uporabil, da jih z branjem zamotim do prihoda policije, saj je zlodjevka tako napeta in dobro spisana, da je obsežnosti navzlic ne moreš odložiti.

Branje za novinca je sicer nepriporočljivo, saj se povest nadaljuje neposredno po Spopadu kraljev. Ta bralca prav tako ni ujčkal s kakimi razlagami predhodnih dogodkov, a je bil še približno obvladljiv. Zdaj pa je količina ljudi in dogodkov prevelika, da bi uletel v sredino in se znašel. A tolikanj bolj se bo imel fletno tisti, ki je prečital prejšnja dela in sta mu dogajala, kajti Vihra mečev je bržkone najboljši del zaenkrat štiridelne epskofantazijske serije. (Imela naj bi jih sedem, čeprav Martin petega, A Dance with Dragons, packa že tako dolgo, da se bojimo za njegovo zdravje in ga bo prevajalec v slovenščino kmalu dohitel.) Malo pred koncem predhodnice se vrnemo v Sedmera kraljestva, kjer je vojna med petimi vladarji v polnem zamahu, na mrzlem severu pa se zaradi sebičnosti južnjaške gosposke nemoteno razvija tajinstvena grožnja. V preskakujočih poglavjih sledimo dogajanju na severu, kjer so zvezde Arya Stark, njena sestra Sansa, Jaime Lannister in nezala dečva Brienne, Robb Stark pa napreduje proti Harrendvoru ... na Zidu, kjer ima Nočna straža težave z ljudmi in Onimi ... na vzhodu, kjer si skuša najstniška vladarica Daenerys Targaryen nabrati vojske ... ter najobsežneje na jugu, kjer se Livarska skala gre visoko politiko, spletk je kolikor hočeš, dočim žaromet nase vleče skrotovičeni, a inteligentni Tyrion Lannister. Vse odlike serije so zopet na dlani, od iskrivega, pohvalno preprostega sloga in odlične karakterizacije prek stalne dogajancije ter presenečenj do edinstvenega mešanja visoke ter nizke fantazije, kjer je človeška usoda le kamenček v gibkem strateško-taktičnem mozaiku igre prestolov in pride na dan vsa kvarljivost šibkega mesa. Kot prej je opazen posebni pisateljev dar za opisovanje človeških razmerij in pa bojev, tako umazanih obračunov eden na enega kot množičnih spopadov. Le da si Martin tokrat res da duška in te s presenetljivo jasnostjo vodi skozi mnoge labirinte do dih jemajočega konca. Temu se posoja tudi prevod, ki s simpatičnim ritmom, dobro izumljenimi besedami in vsebini primernim starodavnim izrazjem samozavestno prestavi Martina v slovenščino. To ni majhen podvig. Res je le, da zna koga zmotiti mešanje poslovenjenih imen z anglosaškimi, polnimi dvojnih v-jev ter ipsilonov.



Vihra mečev resda ni lahkotno poletno čtivo, saj je vsega preveč, da bi ob njej izklapljal možgane. A nivo avanture, pomešane z dramo, komedijo in srhljivko, je tako visok, da obstaja resna možnost, da vse počitnice sploh ne boš šel v slanico, čeprav boš dopustoval tik ob morju. Da ne govorim o škodi običajnemu vsakdanu. (sn)

Od istega avtorja priporočeno: na prvem mestu je ves niz Pesem ognja in ledu, po kateri HBO snema TV-serijo in čigar prejšnja dela že imamo v slovenščini (Igra prestolov – Joker 163, Spopad kraljev – Joker 185). Prevod četrtega, A Feast for Crows (J150) pričakujemo naslednje leto. A to ni vse, kajti George Raymond Richard Martin je plodovit pisec. Odlični sta zbirki kratkih zgodb različnih žanrov Dreamsongs in Song for Lya, zanimiv je fantazijski krimič The Armageddon Rag. Žal ni v slovenščini nič od tega. Še?

Rick Riordan: SERIJA PERCY JACKSON

Ko si star dvanajst let, ti ni lahko. Še posebej, če si disleksičen in hiperaktiven za povrh. Ni čudno, da ima Percy v šoli resne težave. Stvari se še bolj zapletejo, ko skorajda utopi zoprno sošolko, učiteljica se spremeni v furijo, učitelj pa mu vrže meč, s katerim pošast pokonča – nakar vsi zanikajo, da bi se kaj takega zgodilo. Mama ga odpelje na izlet, da bi se pomiril, pa jo potem pokonča minotaver. Ne, Percy, ni se ti strgalo. Živiš v svetu, kjer so grški bogovi in monstrumi še kako resnični – še več, tudi sam si polbog, Pozejdonov sin. Tvoje mesto je zato v Polkrvnem kampu, kjer so zbrani še drugi otroci božanstev in se urijo za preživetje. Ne pred tegobami sodobnega sveta, ampak mitološkimi nečednostmi, ki so enako resnične kot njihovi božanski starši.



V taboru Percy hitro najde nove prijatelje in seveda zagrizene nasprotnike. Vse skupaj je še bolj komplicirano, ker je sin enega od velikih treh. Ko Zevsu nekdo ukrade strelo, je Percy kajpak prvi osumljeni. Zvest svojemu imenu (Percy = Perzej) se odloči, da bo dokazal svojo nedolžnost, zato se s sošolcem Groverjem in Atenino hčerko Annabeth poda na čisto pravi kvest, ki vključuje reševanje mame iz podzemlja. Toda časa ima samo do poletnega solsticija!

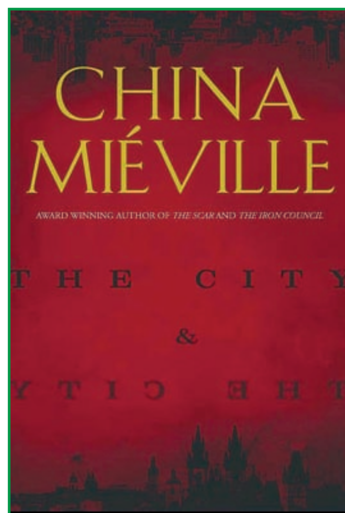
Rick Riordan je sprva pisal romane za odrasle in pokasiral kar nekaj nagrad, nakar se je preusmeril v mladinsko literaturo. To se knjigam pozna. Dasiravno je jezik preprost in dogajanje dostikrat predvidljivo, beseda lepo teče, nabita je s humorjem in kar je še pomembneje, ne zmišljuje si vsepovprek, ampak grško mitologijo preoblikuje na sodoben način. Tako Olimpijci domujejo na vrhu Empire State Buildinga, vhod v podzemlje pa je v Hollywoodu. Pošasti? Ravno tako se skrivajo med povsem običajnimi ljudmi. Stvari so tako drugačne, a hkrati enake kot pred tisočletji. Prav to je čar petih knjig, ki so izšle doslej: pripovedovanje znanih zgodb na nov, igriv in zabaven način, ki mladega bralca tako poduči kot spodbudi, da gre raziskovat izvirnik. Po prvi knjigi so posneli film, ki so ga pri nas vrteli spomladi, a literarni povesti dela krivico. (qt)

Od istega avtorja odobreno: v seriji je pet knjig, za odrasle pa je spisal niz detektivk Tres Navarre.

China Mieville: THE CITY & THE CITY

China Mieville je angleški pisatelj, ki se je našel v 'čudni' fantaziji. Ta tip domišljijskega pripovedništva se oddalji od razvodenelih zmajev in čarodejev. Namesto tega seže v mračne kotičke uma in iz njih potegnjene ovijalke spleta v več kot nenavadne vzorce. Gnus in groza se mešata s fascinacijo nad grdim, prepovedanim, marginalnim, kar se učinkovito vžge v spomin. Mieville obenem rad eksperimentira z različnimi žanri. Zadal si je celo, da se mora preizkusiti prav v vseh. Steampunkovski Perdido Street Station (Joker 132) je uspel, politično-ideološki Iron Council (J161) pa zamoril. Po skoku v pisanje za mlajše se Mesto & mesto zdaj trga iz senc noir detektivke. In to kakšne!

Zaplet niti ne izstopa: zgodi se umor študentke in primer prevzame inšpektor Tyador Borlú. So pa zato toliko bolj izjemne okoliščine. China dogajanja ni postavil v svoj uveljavljen svet Bas-Lag, temveč je ubral bolj zemeljski pristop. Tako slika življenja v zakotju Evrope, kjer sta v ospredju dve mesti. Beszel je starejše, bolj umirjeno in konzervativno, dočim je Ul Qoma mladi tiger, ki poveličuje napredek. Bistvo je v tem, da mestni državi fizično nista ločeni, temveč se neukemu zdita kot ena sama naselbina. V resnici pa se kot dela himere zažirata ena v drugo. Ena ulica je bezselska, druga ulkomanska, tretjo si mesti celo delita. Tudi ljudje so strogo razdeljeni in dresirani tako, da sosede iz druge dežele gladko prezrejo, četudi se v gneči dregajo s komolci. Tako hodijo drug mimo drugega, odvračajo poglede in se priučijo strategij selektivnega zaznavanja. Nad vsem drži roko Breach, nekakšna nevidna policija, ki iz senc preži na kršilce in jih jadrno pospravi.



Inšpektor Borlú je prav toliko produkt kot oblikovalec te bizarne ureditve. Dober nos ga zaplete v gosto godljo, kjer rije vse globlje v drob zaprašene zgodovine, nevarnih zamisli in vplivnih manipulatorjev. Velik del si vzame seciranje akademskega okolja, s čimer ima Mieville obilo izkušenj. Knjiga ne zakorači v nadnaravnost, ampak buta v okviru duševnosti in psiholoških omejitev. Kot je za Mievilla značilno, dobro tretjino zgodbe loviš sapo in se trudiš držati korak z njegovo razbrazdano domišljijo. Udarec neznanega je kar hud, saj je zapleteno ozadje osvetljevano anekdotično, brez pravega reda. Tako mukoma, po koscih sestavljaš čudaško celoto. A ko že skoraj obupaš, končno zajahaš val razumevanja in se širokih oči zaveš vzporednic z resničnim svetom. V svojem odtujevanju morda res nismo daleč od popolne ločitve duš. Izjemna zamisel ni ostala neopažena, saj jo že venčajo literarne nagrade. (nv)

Od istega avtorja priporočeno: Perdido Street Station (J132), King Rat (J133), The Scar.

Nejc Gazvoda: V PETEK SO SPOROČILI, DA BO V NEDELJO KONEC SVETA

Nejc Gazvoda ali Kontejnerus, kakor se podpiše, ko pisuni za farboviti magazin, v najnovejšem delu združi ljubezen do krajših in daljših proznih oblik. Knjiga, s katero si je v borbi za letošnjo nagrado kresnik delil šesto do deseto mesto, je namreč sestavljena iz devetih kratkih zgodb, ki se osredotočajo na prebivalce uličice ob robu gozda, in iz razdrobljene zgodbe glavnega brezimnega (kar je pri Nejcu v navadi) junaka, ki bot pajkove niti vežejo usode v romanesko celoto. Velikanski pajki pa so tudi element, ki roman odmakne od stvarnosti in ga odvede v polje fantazijskega pisanja oziroma magičnega realizma, kakor pravijo tisti, ki jih je sram oznake fantazija. Živijo v gozdu ob mestu, včasih prikrito komunicirajo z ljudmi ali se celo zaljubljajo vanje, toda ljudje se jim večinoma izogibajo. Rabijo lahko kot prispodoba katerekoli marginalne skupine.



Osebe, ki živijo na Ulici Ivana Modrasa, so liki, kakršni so nastopali že v prejšnjih Kontejnerusovih delih. So kanček čudaške in premaknjene iz koordinatnega izhodišča, v njih pa tlijo in največkrat tudi izgorijo prikriti strahovi ter neizživeta hotenja. Vendar je to le splošen opis, saj so vsi liki predstavljeni sveže, obenem pa Nejc vsakemu najde lasten pripovedni glas, od repetitivne, rimajoče in poenostavljene govorice malega Janija Kulovca v Bauklju do vdove v Bad Kleinkircheimu, ki se pogovarja s pokojnim možem. Vse skupaj preževa melanholičen duh, toda samo pisanje ne zapade vanj in nam ponudi dovolj inteligentnih in duhovitih prebliskov, tako zgodbovnih kot ubesedovalnih, da si upam trditi, da je to Nejčevo najzrelejše delo doslej. (sb)

Od istega avtorja priporočeno: zbirki kratkih zgodb Vevericam nič ne uide (Joker 167) in Fasunga, romana Camera Obscura in Sanjajo tisti, ki preveč spijo ter film Osebna prtljaga, kjer je sodeloval kot soscenarist. Aja, pa štorije v Jokerju, ob katerih se režejo še tisti, ki niso del emo scene.

P.C. in Kristin Cast: HIŠA NOČI

Ker se je Somrak uprl pretiranim poltenostim in s tem ob pamet spravljal legije bralk, so v nišo z veseljem planile druge knjige. Te že s platnic zagotavljajo, da v njih modrci in pohotni ugrizi letijo na vse strani. Hiša Noči je serija take baže, ki je v treh letih našopala sedem delov in še raste. V slovenščini imamo prvi knjigi, Zaznamovano in Izdano, do konca leta naj bi sledile še ostale.

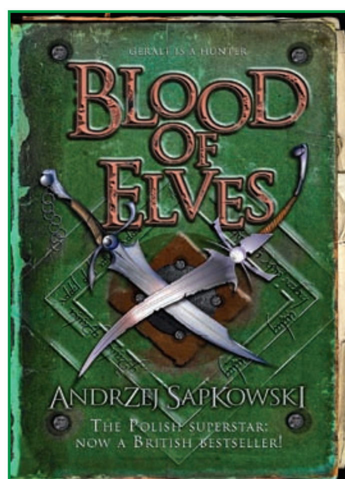
Pridevniki iz naslovov se tičejo najstnice Zoey, v kateri se prebudi speči gen za vampirizem. Kot ostali mutanti se mora preseliti v bradavičarsko šolo sredi Oklahome, kjer naj bi v štirih letih dozorela v odraslo krvosesinjo. Če bo imela srečo, kajpak, saj marsikak novinec preobrazbe ne preživi. No, zlovešči obeti dijakov in predvsem dijakinj ne ustavijo, da se ne bi pretežni del časa posvečali čisto posvetnim rečem. Hiša Noči je namreč Gossip Girl s čekani, zato slavi nakupovanje, frizerje, težave z bivšimi, iskanje prostora pod soncem, zagledanost v profesorje in kar je še takih mladostnih zadreg. Tudi ko kosi smrt, ni gužva nikoli prevelika, da bi zmanjkalo časa za modno analizo in ogledovanje hudih tipov. Ozadna mistika z indijansko folkloro ter mašnimi obredi je



boleče poenostavljena in nič več kot priročen hokus-pokus, da se da metati ognjene krogle. Zoey pri tem sploh raztura, saj ji je boginja Nyx naklonila posebne moči. Zato je kolovodja čredice prijateljev, med katerimi ne manjkajo dvojčici po duši, gej in veselo kmečko dekle. Seveda z drugega brega sikajo manj prijazne pičuze, kul pa je, da liki kljub klišejem po nekem čudežu pridobivajo na globini. Hecno je, da je Zoey od vseh še najmanj prepričljiva. Gre za hudirjevo nestanovitno dekle, ki se sočasno žene za pripadanjem skupini in se širokousti z lastno drugačnostjo. Ji pa verjamem vsaj prezaposlenost, saj tak mlad človek deluje sto na uro.
Za vpogled v najstniške trende se lahko Castova zahvali hčeri Kristin, ki je poskrbela za vpletanje aktualnih igralcev, internetnih referenc in pubertetnega slenga. Vendar je to dvorezen meč, saj Hiša Noči deluje nekam ponarejeno, ko ne gradi svojega sveta in buldožersko sili v našega. Elemente napaberkuje od vsepovsod in počasi že zlajnanemu vampirskemu mitu ne doda ničesar pametnega. Nebrzdana hormonizacija pač ni zadosten temelj zgodbam, ki bi iskreno očarale koga drugega razen brstečih najstnic. A kakor si je težko priznati, se kmalu zalotiš, da se imaš med branjem luštno. Plitko in predvidljivo, da, vendar iz knjige v knjigo vse teže odložljivo. (nv)
Od iste avtorice odobreno: fantazija se s feromoni meša še v serijah Partholon, Goddess Summoning ter Time Raiders.

Andrzej Sapkowski: BLOOD OF ELVES

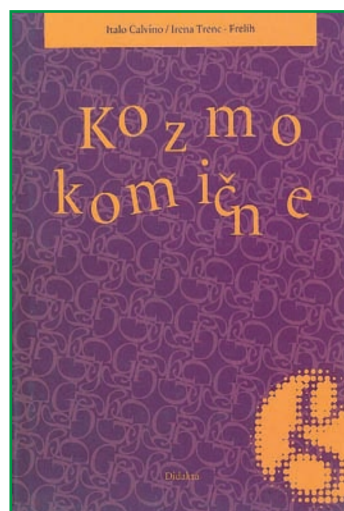
Čarovnikar Geralt je dober primer vzpostavitve blagovne znamke, ki se ima zahvaliti uspehu računalniške igre. Šele odličnost frpjke The Witcher je Geraltu omogočila status mednarodne zvezde, katerega je prej užival le v rodni Poljski, odkar je na začetku devetdesetih začel pot v zbirki kratkih zgodb The Last Wish (glej Joker 180). Slednje so v angleščino prevedli šele ob izidu igre, čeprav se je dalo Geraltu na njegovih domačih tleh slediti v knjižni sagi, stripu, televizijski nanizanki in filmu. No, bolje pozno kot nikoli, saj je Sapkowski dober, zanimiv avtor. Njegova veščina vihtenja peresa in prispevek k fantazijskosti, ki ustaljenim fantasy stereotipom dodaja elemente slovanske mitologije in folklore, sta lahko prava osvežitev za bralca, vajenega anglosaških pisateljev.
Blood of Elves je prvi del petdelne sage, kjer je osrednja osebnost čarovnikar Geralt, magično ojačani bojevnik monstrumov, ki se zaplete v svet spletk in prevar. Pod okrilje namreč vzame siroto Ciri, princeso okupiranega mesta, ki bi jo rade imele pod svojim vplivom številne politične sile. Ali kar mrtvo. Kot da problemov še ni zadosti, začne Cira kazati znaki silovite magične moči in vse kaže, da je njena usoda prepletena z Geraltovo. Poleg tega je dežela v razkolu, vilinci imajo dovolj rasne neenakopravnosti in njihova gverilska organizacija napada človeška naselja, kar dodatno povečuje nestrpnost.



Svet sicer močno temelji na klasični srednjeveški fantazijski podobi, a je daleč od črno-belega, k čemur pripomorejo tudi liki, za katere nisi nikoli prepričan, kaj je njihovo vodilo. Podobno je raznolik slog, saj podajanje ni linearno, ampak deluje kot skupek povezanih kratkih zgodb z dosti retrospektive. Tako resda ni klasičnega grajenja sveta, ki je tudi sicer luknjast – morda je to posledica dejstva, da je angleški založnik izpustil prevod druge knjige s kratkimi zgodbami, češ, da se slabše prodajajo od romanov. A širšo sliko dobiš skozi mišljenja in pogovore akterjev. Pri slednjih je Sapkowski najmočnejši, saj z dialogi nastopajoče mojstrsko opredeli in zaznamuje istočasno zbadljiv, zabaven in piker ton knjige.
Gre torej za zrelo fantazijo, kjer je osrednji motiv grajenje medosebnih odnosov, čemur sledijo širša politična in ekonomska gibanja ter medrasna slika problemov dežele. Šele potem prideta akcija in čarovnikarjeva raba mečev. Blood of Elves zato ni za nepotrpežljive, ampak za tiste, ki v besedah radi iščejo subtilnosti. Poleg tega bodo v knjigi nadvse uživali tisti, ki so preigrali frpjko (ta je izvrstno ujela literarnega duha!), saj bralca seznani s prepotrebnim ozadjem o svetu in nastopajočih. (fl)
Od istega avtorja priporočeno: če niste igrali igre, naj bo vstopna točka za Geraltove prigode omenjeni The Last Wish, sicer ni nujno. Naslednje leto v angleščino prispe nadaljevanje, Times of Contempt.

Italo Calvino: KOZMOKOMIČNE

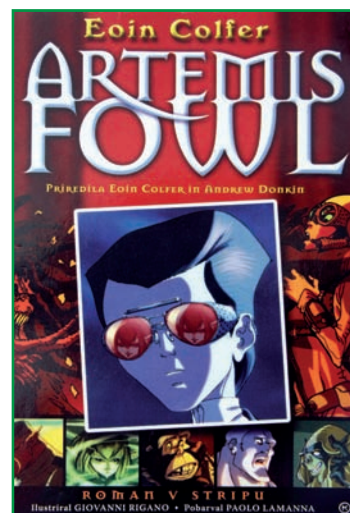
V dvajsetih letih prejšnjega stoletja na Kubi rojeni pisatelj se je že v mladosti preselil v Italijo. Med drugo svetovno vojno je padel pod vpliv levičarske ideologije, ki je zaznamovala njegova zgodnejša dela. A politike je imel kmalu dosti in takrat se je v njegovo prozo izrazito vrinil element fantastičnosti. Zbirka kratkih zgodb Kozmokomične je iz obdobja, ko je pisec snov za dela izdatno črpal iz znanstvenih napredkov v času prvih osvajanj vesolja. A ta spoznanja so le močno asociativna izhodišča za povsem fantazijske, skorajda bajkaste črtice. Te se ukvarjajo z izrazito človeškimi motivi, dotikajoč se posameznika in njegovih čustev, recimo ljubezni, ali človeške vrste, na primer napredka, evolucije.



Kratkih zgodb je dvanajst in se držijo enake oblike. Calvino vsako pripoved prične z opisom znanstvenega dejstva, okoli katerega s pisateljsko svobodo in veliko mero domišljije ovije fantastično vsebino. Druga rdeča nit je staro metafizično bitje Qfwfq, glavni pripovedovalec zgodb, v katerih se spominja trenutkov svojega obstoja. Naj bodo to časi pred velikim pokom ali različna obdobja razvoja Zemlje in bitij na njej. Prizorišča so raznolika in presegajo mejo realnosti do te mere, da včasih posežejo daleč v območje abstraktnosti. A tam Calvino kljub tujemu, težko predstavljivemu okolju z lahkoto poda snov, ki je v vseh nas. To je človeškost. Dotakne se te in te obda s toplino kljub melanholičnemu slogu, morda z rahlo čutečim obžalovanjem, da je kaj minilo. Po prebranem misli rade odtavajo med zvezde, v neskončni prostor priložnosti, ki jih nudi – življenje.
Kozmokomične so literatura v pravem pomenu besede, ko je branje le polovica izkušnje. Druga je spoznanje, da se te je nekaj dotaknilo, ti zapolnilo dušo in te morebiti naredilo modrejšega. (fl)
Od istega avtorja priporočeno: čeprav so Kozmokomične eno od pisateljevih prepoznavnejših del, so jih prevedli šele v tem desetletju. Je pa v slovenščini najti precej njegovega opusa, kjer med odmevnejšimi deli najdemo Nevidna mesta / Grad prekrižanih usod in Če neke zimske noči popotnik.

Eoin Colfer: STRIP ARTEMIS FOWL

Glede na to, da junaki najstniških knjig kot naviti naskakujejo kinematografe, je res čudno, da Artemisu Fowlu ta podvig še ni uspel. Čeprav knjižna serija izhaja že deveto leto, se ne more in ne more znebiti filmsko-administrativnih zapletov. Je pa zato zdaj upodobljena v stripovski priredbi. Tu Colfer pri besedilnem delu sodeluje z Andrewom Donkinom. Čez mejo so izdali že drugi zvezek, The Arctic Incident, v slovenščini pa imamo zaenkrat prvega.
Slovenila ni izvirna prevajalka Urša Vogrinc, temveč Dušan Rebolj, zato besedilo ni povsem enako kot v knjigi. Razdeljeno je na obvladljive grižljaje, dočim mislim in notranjim samogovorom posameznih junakov rabijo namenski okvirčki različnih barv. Zgodbi o najstniškem veleumu, ki odkrije obstoj vil in se želi polastiti njihovega zlata, se vsekakor da slediti. Nujno zlo pa je, da na račun strnjenosti žrtvuje nekaj žara in mesnatosti. Značaji likov so zgrajeni bolj potezno in predvsem Artemisu manjka kar bistven del hladne preračunljivosti, recimo vampirski nasmešek. Malce pomagajo ločeni vmesni listi, ki pojasnijo nekaj več ozadja.



Sprejeti je treba tudi nekoliko nenavaden, čeprav dodelan risarski slog. Avtor ilustracij je Italijan Giovanni Rigano, ki je prej obilno sodeloval pri Disneyjevih stripih in risankah. Pri Artemisu o otroškosti ni sledu, je pa zaznati blage primesi mang. Linije so tanke, stroge in resne. Vilinci se jim v svoji ostri tehnološkosti sicer dobro posojajo, a vseeno ne bi škodilo malce več pravljičnosti. Predvsem manj prikupna bitja so upodobljena radikalno in si veliko sposojajo od živali. Škrat Gnoj Kopač je recimo čisto opičji, samosvoj je tudi kentaver Kljusač. Butler je po drugi strani odličen in prav taka zanesljiva omara, kot si ga predstavljaš ob branju knjige.
Strip je tiskan na težkem, svetlečem



papirju, v polnih barvah, za katere je poskrbel Paolo Lamanna. Kolorji so živi in nanešeni profesionalno, a toplo-hladne palete pogosto nadvladajo celotne strani. Čeprav je pisanost plus, bi lahko bila izvedena manj enovito, saj se liki v obilici podobnih odtenkov kar izgubijo. Zaradi tega je dogajanje pogosto nepregledno, medtem ko bi kdo znal pomisliti, da je broširani zvežčič nesramno tanek. A kljub temu te zaposli za kar nekaj časa. Za poletno branje je vsekakor primeren, saj je razdeljen na prigrizkasta poglavja, ki so kot nalašč za na plažo. Tudi tisti, ki so knjigo že prebrali, bodo imeli ob bogatih ilustracijah kaj videti, le navaditi se je treba nanje. (nv)

Od istega avtorja priporočeno: matična serija o Artemisu Fowlu, ki bo ravno v teh dneh dobila sedmo knjigo The Atlantis Complex. Dober je tudi zgodnejši Seznam želja (Joker 141).

Charlaine Harris: MRTVI DO MRAKA

Sookie je simpatična južnjaška punca, ki si v mestecu Bon Temps služi denar kot natakarica. Zna brati misli ljudem okoli sebe, kar jo spravlja ob živce. Bill je simpatičen vampir, ki se vrne v domače mesto, potem ko je japonski konglomerat iznašel umetno kri, ki omogoči krvosesom, da končno zaživijo kot polnopravni člani družbe. Ko se srečata v gostilni, takoj pritegne Sookijino pozornost. Njegova glava je namreč na njeno moč imuna. Med njima se začne plesti romanca, ostali pa do novega vampirskega krajana niso tako navdušeni, saj se prično v zaspanem kraju dogajati umori. Policija osumi Sookijinega brata Jasona, zato se punca odloči, da bo zadevi prišla do dna, tudi s pomočjo vampirja Billa. Brskanje pa jo potegne globoko v vampirski svet ...

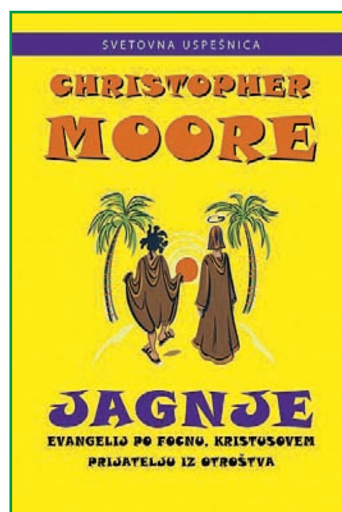
Čeprav se sliši kot še ena babja romanca z vampirji, bi to ne moglo biti dlje od resnice. Gre za prvi del serije čisto pravih detektivk, ki se dogajajo v svetu, kjer so vampirji, volkodlaki, spreminjevalci oblike, vile in mitološke pošasti enakovredni prebivalci. Romani so v slogu klasičnih del žanra pisani iz prve osebe, v njih pa se enakovredno prelivajo vse telesne tekočine. Nadnaravna bitja zaradi svojih moči niso nič kaj na boljšem; vampirji so recimo iskana roba, saj je njihova kri za ljudi fantastična droga. Ameriški jug, itak obremenjen z rasizmom, tako postane plodna zemlja za novo seme nestrpnosti, Harrisova pa zna vse skupaj popisovati slikovito in brez dlake na jeziku. Prav tako ne vztraja na vlečenju romanc, kajti srce njenih romanov je dinamika med osrednjimi liki. Njeni kraji živijo, v njih se ves čas nekaj dogaja in niso le ozadje za zgodbo o telepatski natakarici, četudi je prav ona tista rdeča nit, ki drži štorijo skupaj. Knjige so v ZDA tako popularne, da je pravice zakupil HBO in po njih napravil uspešno TV-nadaljevanko True Blood. Serija dokaj zvesto sledi knjigam, se pa pojavijo bistvena odstopanja, tako da je branje vseeno priporočljivo. Sploh ker je prvi del na voljo v slovenščini. (qt)



Od iste avtorice odobreno: serija Sookie Stackhouse šteje že enajst knjig, tuji kritiki pa hvalijo tudi najnovejšo detektivsko serijo arper Connely.

Christopher Moore: JAGNJE

Popis Jezusovega življenja je nepopoln. Evangeliji opišejo rojstvo, omenijo beg v Egipt in ekskurzijo v jeruzalemski tempelj pri dvanajstih, kjer mladi Nazarečan pismoukom nakaže 1337 starozavezne skilse, nato pa ga srečamo šele pri tridesetih, ko začne z javnim delovanjem. Christopher Moore, ameriški avtor komično fantazijskih romanov, te slepe pege odrešenikovega življenja zapolni s pripovedjo Kristusovega prijatelja iz otroštva Levija, ki ga vsi kličejo Focn. Ob koncu 20. stoletja ga angel Raziel po božjem nalogu obudi od mrtvih in ga odpelje v hotel v St. Louisu, kjer naj bi spisal nov evangelij. Otroštvo v Nazaretu poveže Jošuo oziroma Josa in Focna. Jezusova razdvojenost med človeškim in nebeškim ter Focnova preprostost ustvarjata humorne situacije, v katerih še ne tako mesijanski Jos občasno uporabi tudi pesti. Z leti pa je Jos vse bolj v precepu, kako naj se obnaša kot odrešenik, zato s prijateljem odpotujeta po sledi treh modrecev, ki so ga obdarovali v jaslih. Po letih romanja, ki vključujejo demone, poslednjega jetija, borilne veščine, poltena dekleta, dolgotrajno meditacijo in še kaj, se vrneta v domače kraje, kjer se zgodba razplete, kot se mora, in kjer izvemo, zakaj so Focna izbrisali iz vseh obstoječih evangelijev.



Roman satirično umišlja Jezusova formativna leta, vendar nikdar ne zapade v žaljivo protireligioznost, temveč ponuja pogled na vidike mesijanstva z zdrave distance in ščepom vonnegutovske absurdnosti. Kot takega bi ga lahko primerjali s Pratchettovimi Malimi bogovi, ki prav tako držijo ogledalo religiji, ne udrihajo pa po osebni veri. Avtor v spremni besedi sam pove, da knjiga noče spremeniti bralčevega prepričanja, razen če ste se po branju odločili, da boste bolj prijazni do soljudi. (sb)

Od istega avtorja priporočeno: zaenkrat je to njegovo edino prevedeno delo, v izvirniku pa so kul Practical Demonkeeping, Fluke in A Dirty Job.

Neil Gaiman: POKOPALIŠKA KNJIGA

Pokopališča in otroci niso v dobri asociativni povezavi. A če si pisatelj in se zagledaš v sinka, ki triciklira med spokojnimi grobovi, se ti porodijo kaj neobičajne misli. Recimo zgodba o dečku, ki že od malega živi med grobovi.

Pokopališka knjiga se navdihuje iz Knjige o džungli, le da zapuščeno dete rešijo duhovi mrtvecev. Dajo mu zavetje, ko mu zlobec po potterjevsko ugonobi družino. Britofska skupnost kobacaja poimenuje Noben Mali ali na kratko Ben in združi moči, da bi ga kar najbolje zaščitila ter vzgojila. Poleg ljubečih krušnih staršev dobi v skrivnostnem Silasu tudi močno mentorsko figuro. Abecede se nauči s prerisovanjem črk z nagrobnikov, a še več lekcij dobi iz medlenja, strašenja in hoje v sanje. Tako stopa po tanki meji med snovnim in nesnovnim ter v vsakem poglavju zraste za kako leto. Bralcu je dan vpogled v neobičajen proces odraščanja s poudarkom na tem, kako se takle volčji, no, otrok ranjkih znajde v odnosu do običajnega sveta. Kako ga tja vse bolj vleče, kako preizkuša meje in kako ga skelijo razočaranja. Značaj ima mulo sploh zanimiv, saj svoj nenavadni dom prostodušno sprejema, a poleg mirne krvi ohrani mladostno zvedavost.

Gaiman je imel ob pisanju v mislih mlajše, vendar bo knjiga tako kot Coraline dobro sprejeta pri odraslih. Ti bodo med drugim uživali ob pisanem starinskem jeziku, v katerem se pomenkujejo pokojni. Sorodna popestritev so kičasti napisi na nagrobnikih, čemur da dodatni zagon odličen prevod Maje Novak. Tudi splošnega sloga se drži izjemno zemeljska toplina. Človek bi mislil, da bo britof daleč najsrhljivejši kraj daleč naokrog, a je v resnici oaza miru. Med krušečimi kamni je naslikan širok nabor čustev, ki se bralca dotikajo na več ravneh. Čeprav so vtisi na prvi pogled nametani naključno, nekje v globini silijo k razmisleku in ko jih kasneje obračaš v glavi, si prav presenečen, do česa vse si se dokopal. Domišljijski elementi so morda nekoliko nedohranjeni in nalašč le nakazani, vendar je v njih dovolj moči, da celokupno v redu klapnejo na mesto.

Zaključek je povezan v lično culico, ob kateri se ti dvigne srce. Postreže ti z redkim spojem grenkega in sladkega ter te zaziba v prav boleče lepo in spokojno stanje duha. Kdor se rad sprehaja po z mahom in bršljanom obraslih pokopališčih, za katera se zdi, da živijo v svojem svetu izven časa, bo med branjem v devetih nebesih. (nv)

Od istega avtorja priporočeno: American Gods (J165), Coraline (J187), stripovski niz Sandman.



A-TEAM

Že res, da ji titulo najbolj razvpite pajsne Knight Rider, toda med legendarne nanizanke osemdesetih gre brez dvoma šteti tudi A-Team. Povest o štirih mamojebcih, ki jih zaradi krivičnih obtožb vržejo iz vojske in morajo med plačance, je lansirala kariero Mr. Tja in izvrgla množico znanih citatov, kot sta "I love it when a plan comes together." ter "I pity the fool!« Serija se je že tedaj ponašala z absurdno zastavljeno akcijo in samo vprašanje časa je bilo, kdaj jo bo kdo spojil s sodobnimi filmskimi pirotehničnimi kapacitetami. Rezultat je popcornovski zabavniški film, ki je bombastičen kot Iron Man in se na srečo jemlje resno natanko toliko.

Vzporednice se tu ne končajo. Kot Železni mož je A-Team zgrajen okoli markantnih in odlično odigranih protagonistov, omenjenih štirih odpadnikov. Vodi jih polkovnik John 'Hannibal' Smith (Liam Neeson), mož jeklene odločnosti, ki ima to lastnost, da za misije najde karseda samomorilske rešitve. Sledijo mu dežurni lepotec poročnik Templeton 'Face' Peck (Bradley Cooper), temnopolti gorostas B. A. Baracus (Quinton Jackson) in mehanik Murdock, ki ga odigra Sharlto Copley, nesrečni mutant iz Districta 9. Četverica specialcev ima sloves, da ji uspeva nemogoče, zato jo pošiljajo tja, kamor si še Chuck Norris ne bi upal in bi Steven Seagal dobil *dve* ureznini. Njihovi uspehi so malo posledica sposobnosti, saj znajo iz odpadnega železja mkgajversko zvariti visoko tehnologijo, malo pa dejstva, da so ubrisani.



Obvezna posledica Hannibalovih velikih idej je, da se vselej končajo z gromkimi eksplozijami, celo ko možje tega sploh niso planirali.

Na to vižo svira dogajanje, ki ga najlepše opiše citat: "Gospod, oni letijo tank!" Čarlijeve angelce so proti A-Teamu amaterke iz vrtca, saj se Hannibal in kompanija rogajo v fris nemogočemu ter so obenem videti kul. Neeson dejansko pozira s cigaro, nezaslišano! Moški del občinstva lahko medtem vzdihuje nad Jessico Biel, ki v vlogi FBIjeve inšpektorice in Facove bivše punce lovi pobegle može, čeprav romantika hvalabogu ni v ospredju. Štorija osvetljuje začetke A-Teama, torej krivičen izvrg iz vojaškega oddelka alfa in pranje imena, po katerem mofoji prešaltajo v plačanstvo, kjer jih 'lahko najdete, če imate dovolj utrgano misijo zanje'. Pripoved ima dovolj zanimivih zasukov, da te drži na robu zica, in prepričljive negativce. Predvsem pa tako hiter tempo, da ni časa iskati kupa lukenj v scenariju in pogruntati, da so glavni liki kljub svoji neizmerni simpatičnosti dokaj plitki. Itak. Edina vidnejša slabost v vsej sliki je nemara Baracus, ki se dobršen del filma kuja, namesto da bi boksal ljudi v obraz.

Če ste sposobni za dve urici izklopiti razmišljanje, se boste zabavali. Sicer pa imate še vedno imate plan B. Aja, "There is no plan B." Hihi. ***Aggressor***

A-Team bo v tanku s padali doskočil 12. avgusta. Iz podmornice.

ECLIPSE

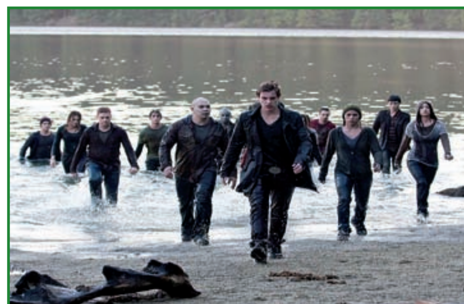
Kritiki lajajo, a somračna karavana gre dalje. V tretjem delu so v ospredju borbe, ki jih vampir Edward ter volkodlak Jacob bijeta za mizo & posteljo človeške (in namrgodene) Belle. Večinsko dekliška publika v kinodvorani se je ob tem presenetljivo postavila na stran kosmatega Indijanca. Taylor Lautner se je v primerjavi s prejšnjim filmom vsekakor potegnil, tako da je s sončenjem svojih radiatorčkov požel celo aplavz in nekaj pohotnih krikcev. Jakobinski kult je šel tako daleč, da pri mulah že resno izkrivlja mit o volkodlakih.



Globokih pogovorov in zretja v oči je toliko, da dvourna epopeja spominja na dvojno epizodo kake TV žajfnice. Sicer fine, a vseeno limonadaste.

Smeha tudi drugače ni bilo malo, saj na zelniku ljubavnih zagat zraste kar nekaj komičnih prizorov. Tu kot vedno izstopa Billy Burke v vlogi Bellinega zaskrbljenega fotra, ki hčerinim čustvenim viharjem komaj še sledi. Tudi drugi osrednježi igrajo v redu, za svojo vlogo se je sploh finomehanično potrudil Robert Pattinson. Okrog družine Cullenovih je zgrajenih nekaj skokov v preteklost, kjer so razjasnjeni zgodnji dnevi Jasperja ter Rosalie, dočim je sladke Alice še vedno prav boleče malo. Drugi, bolj akcijski pol zgodbe se dotika rastočega krdela mladih vampirjev, ki uganjajo kaos v bližnjem Seattlu in grozijo, da se bodo razširili še kam. Tu se se oko kamere večkrat ustavi na Jodelle Ferland v vlogi ene od novorojenih krvosesinj. Stephenie Meyer je okrog tega stranskega likiča junija izdala ločeno knjižico, The Short Second Life of Bree Tanner. Žal je ta precej plosko in nezanimivo branje ter komaj kaj boljše od dolgočasne Duše, ki smo jo pred kratkim dobili v slovenskem prevodu.

Žal je treba reči, da mlačen vtis pusti tudi filmski Mrk. Že takoj čudi, kako malo glasbene podlage so mu privoščili, in to se skozi film kar ne razvije. Saj ne, da muzike ni, vendar je tako omledna in neopazna, da bore malo doprinese k splošnemu vzdušju. In čeprav je Mrk vsekakor boljša izkušnja od bedne Mlade lune, se ne približa udarnosti prvenca. K temu nekaj doprinese znan svet, nekaj pa ziheraški režiser David Slade, ki na podlagi že tako lagodne knjige ne zna inovirati. Saj ne rečem, scenaristični kosmi so izbrani in sestavljeni premišljeno. Vendar se film ne odlepi od tal in melje v preveč ravni črti. Nerazsvetljencem ne bo dal ničesar, pa tudi somračni absolventi bodo večkrat pobobnali s prsti, volcje v velikosti konj in nekaj dobrih pretepov gor ali dol.



Pravkar rojeni vampirji niso tako obvladani kot Cullenovi. Kolovodjo Rileyja igra Xavier Samuel. Victorio upodobi novinka Bryce Dallas Howard.

Preostane nam čakanje na zaključni Breaking Dawn, ki ga bodo tako kot Potterja razkosali na dva dela. S snemanjem pričnejo novembra. Prvi film pričakujemo prihodnjo jesen in bolje zanje, da na ključnih mestih ne razočara. Zdaj je pa res že skrajni čas za dozo zadovoljujoče, konkretne akcije! ***Navi***

Ta film sen presrečna da je prišel v kolosej. najbol sexy v filmu pa je itak Jackob :P

INCEPTION

Si predstavljate Leonarda DiCapria kot gospodarja sanj? Kot nekoga, ki jih zna nadzorovati? In to ne samo svojih, pač pa tudi tuje? A on gre še korak dlje in svojo super zmožnost skomercializira. Postane Dom Cobb, lopov informacij iz podzavesti, eden najnevarnejših in najbolj iskanih ljudi na svetu. S svojo skupino virtuoznih pomočnikov in nekaj malega pomoči tehnologije ter kemije se žrtvam prikrade v spanec, priklopi na možgane in že nalinijsko manipulira z njihovimi sanjami. Freddy Krueger -> dinozaver, danes se to dela tako. Toda postopek ni brez nevarnosti tako zanj kot za skenirance, saj se podzavest slednjih trudi nasilno izriniti ta tujek.



Leonardo v Izvoru ne deluje preveč suvereno, kak drug igralec bi znal biti boljši. Travolta bi zagotovo raztural, čeprav tudi ta ne bi mogel parirati Buscemiju.

Še nevarneje kot krasti ideje iz glav pa jih je tja vsiljevati. Tu se začne naš zaplet, saj hoče nek veljak udejaniti svojo idejo neposredno v glavo zmedenega milijarderjevega sina, za kar najame omenjeno moštvo sanjedrkov. Skrbno načrtovana akcija se pričakovano hitro sfiži, nakar gledamo večnivojsko visokooktansko ganjanje skozi sinetove nevrone. Nenavaden ZF-akcijski triler, torej. Zdi se, kot bi Matrica srečala Alico v čudežni deželi. Ali kot bi dali Chucku Norrisu glavno vlogo v Vanilla Sky. Zgodba je polna preobratov, a ne pije vode čisto povsod in film je na nekaterih mestih težko razumljiv. Večkraten ogled bo zato za marsikoga obvezen. Vendarle pa je v skupku dovolj prevetren, da poltretjo uro ne dopusti roki, da bi zajadrala v lavor po kokice. Itak bi popadale iz ves čas odprtih ust. Ja, režiser (Christopher Nolan iz zadnjih dveh Batmanov ter Mementa) in njegova silno referenčna ekipa obvladata. Tudi igralcem ni dosti za očitati, le Leo bi kot običajno lahko bil manj lesen in neprisoten v vsakem drugem kadru.

Inception je pozitivno presenečenje in bo gotovo reden gost letošnjih naj lestvic. Obvezno pa ga je treba

gledati na velikem platnu, po možnosti v Xpandu, saj kamera s celozaslonskimi posnetki domišljijskih pokrajin izpahuje čeljust. Edino škoda, ker bi jih lahko bilo še več. Na račun Leonarda, seveda. ***Yohan***
Izvor bodo tod okrog rolali od 22. julija dalje.

SOLOMON KANE

Kinodvoranska niša mečev in čarovništva (swords & sorcery) je dandanes bleda senca tiste, ki je v zlatih osemdesetih redno dostavljala testosteronske legende v slogu niza o barbaru Conanu. Zato najbrž ni naključje, da so filmarji za obuditev dotične zvrsti izbrali ravno Solomona Kana, klavskega junaka, katerega dogodivščine je na začetku prejšnjega stoletja popisal ameriški pisatelj Robert E. Howard. Jap, knjižni ata Konana.



V Solomonu uzremo precej več mečevanja kot coprništva, kar je po svoje škoda. Demonska otvoritev filma obljublja precej večjo merico slednjega.

V otvorilni sekvenci se razodene, da je gusarski kapetan Kane surov, krvi in draguljev žejen bojevnik, ki s svojo posadko pustoši, kolje ter bržda posiljuje vse, kar mu stopi pred otepača. Vendar se na eni od roparskih odprav sreča s samim Hudičevim odposlancem, ki ga zaradi pohujšljivega življenja povabi v pekel, in Solomon komajda ubeži. Zateče se v samostan, se pokesa in spreobrne ter se v upanju, da bi s tem rešil svojo nesmrtno dušo, zaobljubi, da nikdar več ne bo mesaril in grešil. In najbrž tudi ne bi, če ne bi apostoli zlobnega čarovnika Malechija, ki sredi 17. stoletja terorizira angleško podeželje, ugrabili nedolžne dekline, s katere familijo se zdaj puritanski hrust spoprijatelji tekom romanja po deželi. Solomon si je tako prisiljen vnovič opasati bridko rezilo in zvesta samokresa ter dneve hipijevstva pustiti daleč za sabo.
Kar sledi, je spremljanje maščevalno-rešiteljskega pohoda, ki pravzaprav ne razočara, če ne pričakuješ dosti več od rezanja udov, potokov rdečine, jeznih frisov in mačističnih enovrstičnic. Kane je kot sprva razdvojen, potem izgubljen, proti koncu pa goreče prepričan lik kar dopadljiv, za kar se ima zahvaliti zlasti igri Jamesa Purefoya (v nadaljevanki Rome je igral Marka Antonija). Ne najbolj kredibilno junakovo začetno spreobrnitev in luknje v žanrsko nekam prežvečeni, a prebavljivi štoriji film blaži z mistično zamorjenim vzdušjem, vsečnim dizajnom demonskih kreatur in fantazijskim svetom, kjer je meja med religijo ter magijo dodobra zabrisana.
Conan za nove čase Solomon Kane ni, toda če vam prijajo tovrstni umotvori, si ga le oglejte. Zlasti če v vaši zbirki iger ne manjkajo špili, kot sta God of War 3 in Dante's Inferno, ki v ospredje enakotako postavljajo mučeniškega junaka. ***Case***
Solomon Kane se je ognil grešnim slovenskim kinodvoranam, zato ga gre poiskati na DVDju in blu-rayu.

PREDATORS

V dvorani vlada kokičasta tema, a ni težko videti, da se naša Navi zraven mene prav žestoko mrši. Vmes momlja razne pripombe tipa "Če bi se padalo odprlo tako pozno, bi bil tip marmelada." "Zakaj ne izvem ničesar o predatorjih kot rasi?" in "Čemu ni notri Taylorja Lautnerja??"
Stoično se ozrem na drugo stran. Neznano žensko bitje se kremži, si pokriva obraz in drhti.
Ena plus ena je dve. Predators ni film za punce. Niti ni film, ob katerem bi šlo biti pretirano logičen. Ko prideš iz kina, lahko iz rokava natreseš jerbas neumnosti, ki so bile čudne celo v kontekstu ZF-akcije. Prav tako ne ugledaš sveta vesoljskih lovcev, ni ti pojasnjeno, zakaj imajo drede, kakšen nabor orožja imajo in kako gredo srat. Na spregled ni niti alienov, niti voščenega Švarcija, niti Batmana. In navsezadnje izdelek ni ne tako svež, ne tako presenetljiv kot izvirnik iz leta 1987. Ko so ameriški soldatski kerlci romali v gvatemalsko džunglo in jih je neznano bitje potamanilo skoraj do zadnjega, smo mulci samo strmeli. Zlasti tujsko bitje je bilo velika tajna in kdor je vedel, koliko kariesa je imelo na čekanih, je bil frajer.
A film ni bil brezmožganski, saj je kljub pravomoški akciji in surovemu občutku deloval kot prikaz kazni za grehe ameriške politike v Srednji Ameriki, kot metafora spopada civiliziranega z živalskim. Nasledniki, se pravi dvojka z I'm-too-old-for-this-shit Dannyjem Gloverjem in oba AvPja, niso bili na nivoju filma, ki ga je režiral John McTiernan (Die Hard). Zato Predators storijo, kar morajo: poklonijo se enici. Spet se znajdemo v džungli, kamor neznanci odvržejo multikulturno osmerico ljudi. Črnca, Rusa, Japonca, meksikajnarja, čudaka, kmetavza, žensko in vodjo (nabildani oskarjevec Adrien Brody). Skoraj brez izjeme so soldati in brž ugotovijo, da so plen za predatorje. Sledi borba za preživetje, ki se do pičice ravna po zakonitostih prvenca, od podobnega kadriranja in glasbe prek krvavosti, čeprav zelene, ter občutka ogroženosti do trenutkov srha. Režiser Nimrod Antal pod taktirko Roberta Rodrigueza dobro izmenjuje bojevanje z oddihi, pri čemer nam ne privošči židanih barv ali romance. Le gnilo rastlinje, dim, mrk, vse več trupel in napol blaznega Laurenca Fishburna.



Adrien Brody je šel po stopinjah Willa Smitha in iz žgoljota postal mišičnjak. Kljub temu dame ne šmirgla in ji ne nosi tele nadvse praktične snajperice.

Škoda, da morala & dobrota uspeta čivkniti in da je metaforična vrednost manjša kot leta 1987. A vseeno je dovolj animaličnosti, odsekanih udov, odrtih kadavrov, neandertalskih krikov in v besnilu izbuljenih oči, da je film prava stvar za tistega, ki mu je enica dogajala. Tak bo najbolj razumel, da je največji hommage Predatorjev Predatorju v tem, da prava zverina ni vsemirski lovec, ampak Človek. ***Sneti***
Ob ogledu filma, ki je že v naših kinih, obvezno žvečite tobak in ga pljuvajte okoli. Tako, za babe.

TEST IZ IGROSLOVJA

Tokrat se boste morali spopasti s težjim in daljšim kviznikom, ker so tudi nagrade ustrezno težkokategorne. Odločili smo se vam podeliti orenk Logitechovo igričarsko tipkovnico G19, spletno kamerico za kazanje spolovil in za povrh šest iger: po dve za PC, PS3 in xbox 360. Katere? Recimo Prince of Persia, Dante's Inferno in Splinter Cell: Conviction. Za to se splača malo bolj potruditi, mar ne? Hkrati boste obnovili svoje znanje igrarske zgodovine, kar je takisto hvalevredno. Ste na primer vedeli, da je bil Space Harrier prva igra, kjer si lahko zbral milijardo točk, preden je na števcu zmanjkalo prostora? To boste frajerji s tem podatkom zvečer na žuru. Kakorkoli, dobljeno čarobno besedo zapišite na dopisnico in jo pošljite na naš naslov do 5. avgusta. Če je poštarju ime Srečko ali če je hobotnica, toliko bolje.

1. Doslej so prodali največ izvodov katere serije iger?
m) Pokemon
a) Mario
t) Grand Theft Auto

2. Katero podjetje je najbolj zaslužno, da se je na računalnikih pričelo in razmahnilo 3D-pospešeno igranje?
r) Intel
n) 3Dfx
a) Nvidia

3. Pravilen odgovor na žaljivko "You fight like a dairy farmer!" je:
p) I am rubber, you are glue.
l) Oh yeah?
a) How appropriate. You fight like a cow.

4. Podjetje Epic je pred resnimi igrami tipa Unreal in Gears of War naredilo nekaj ploščadaric s kulskim zajcem Jazzom. Kakšne barve je bil dotični lagomorf?
c) zelene
e) rdeče
n) rjave

5. Kratica NOLF pomeni ...
t) Never Obey Liberal Faggots
a) naš omiljeni Lord-Febo
h) No One Lives Forever

6. V kateri igri smo lahko uzrli najmanjšo atomsko eksplozijo na svetu?
r) MDK
a) Duke Nukem 3D
n) Defcon

7. Kako se imenuje denarna enota v seriji Final Fantasy?
i) gold
k) jen
o) gil

8. Po katerem otoku se bomo lahko vozarili v Test Drive Unlimited 2?
n) Ibizi
e) Korziki
c) Madagaskarju

9. Če je Liberty City New York, potem je Vice City ...
i) San Francisco
m) Las Vegas
o) Miami

10. Katera igra velja za korejski nacionalni šport?
x) Starcraft
w) Counter-Strike
q) Street Fighter

Blu-raye od Confilma iz prejšnjega kviznika dobijo: Sebastjan Zupančič iz Novega mesta (trilogija Gospodar prstanov), Matic Vojščak iz Ivančne Gorice (Alvin), Tomaž Eržen iz Železnikov (Sherlock Holmes), Erik Lovrič iz Izole (Avatar).

Rešitev je bila PREDATOR.



Gesla v zgornji vrstici: avtor JANEZ KORENT | POKRAJINA OKOLI VIPAVE | ROMAN JANKA KERSNIKA | KRAJ PRI STAREM TRGU NA NOTRANJ. | ŽVEPLO / TEPČEK, BEDAK | ▽ | TREZEN, STVAREN ČLOVEK | BORIS KOBAL | ILOVICA | PAZNIK, KI SKRBI ZA RED | BRIT. OTOK V JUŽNEM ATLANTIKU | PRITOK RENA V ŠVICI

Gesla v levem stolpcu: SL. NOGOMETNI REPREZENTANT | SODOBNI SL. PIANIST | SPALNO OBLAČILO IZ HLAČ IN BLUZE | ALBERTO TOMBA | PEVEC MORRISON | STAREŠINA | PRID, DOBROBIT | ELEKTRIN BRAT V GR. MIT. | risba KIH | STIK, TRDNA ZVEZA | IT. SKLADATELJ (ANTONIO) | NAPAD, NASKOK | NEBESA, PARADIŽ | IVAN NAPOTNIK | 365 DNI | KIS

Gesla v mreži: PRIZORIŠČE V GLEDALIŠČU / Ž. GLAS | OBDELOV. ORODJE / LOČILNO ZNAMENJE | GR. BOG. NESREČE / POP PEVKA (SHEENA) | IT. ZNAMKA MOTOCIKL. / VRH V GOR. KOTARJU | SL. PESNIK (LOJZE) | HOKEJSKI KLUB / PREBIV. MARIBORA | PRAVEC / IT. VOJAKI V PRVI SV. VOJNI | ROMAN CHATEAUBRIAN. / ST. DOLŽIN. MERA | OPOZORILO NA KAJ NEPRIJETNEGA | KIM NOVAK / ŽIVAL ZA PITANJE | PRVI DEL STAVČNE PERIODE / SLOVNIČNO ŠTEVILO / AZIJSKA DRŽAVA | GOSTINSKI LOKAL / MESTO V INDIJI | BISTVO TAOIZMA / IGRA Z GIBI | ODPRTINA V ZIDU | HRAM, SVETIŠČE | GRŠKA ČRKA / ZNOJ | GRŠKA ČRKA / TELUR | ATEK / IVO ZORMAN | DRUGO NAJVEČJE MESTO V ITALIJI | JOKER | VNEMA, POLET

Res lepe igrice prejmejo: Samo Žardin iz Logatca, Polona Lokošek iz Ljubljane, Dino Talundžič iz Sečovelj. Veselo igranje! Rešitev je bila: JUNAKI MIKIJA MUSTRA.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. osmi. Tri nagrade so v redu!

Vigecov Kung-Fu!

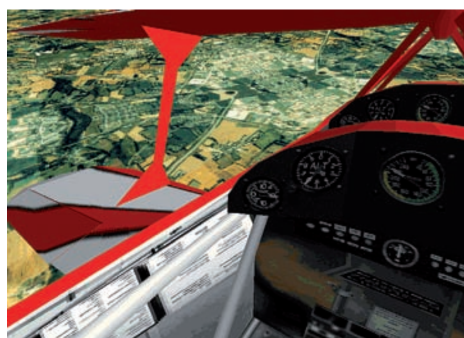
Malo deljenja vrednih spominov se mi, LorduFebu, utrne ob prelistavanju starega Jokerja 24. A ob podrobnem vpogledu zapazim detajl, vreden izpostave. Gre za oznanilo pretepalke Kung-Fu, ki se po sličicah sodeč zgleduje po tistikrat zelo priljubljenem Mortal Kombatu. Posebnost tega projekta je njegovo slovensko poreklo. Pred dobrimi petnajstimi leti sta namreč v Jokerjeve sobane vkorakala za roke držeča se srednješolca Aleš Mohorič in Boris Vigec ter nam predstavila svoj fanovski projekt. Obljube o razvoju fajterske igre, ki naj bi vsebovala hladna orožja, sta podkrepila s prikazom nekaj screenshotov in celo delujočega menija za izbiro borca. Da programirata v pascalu, sta povedala, da se imenujeta MicroHard Software in da bo špil nared v mesecu ali dveh. Kajpakda se nam je njun zanos dopadel in o igrici smo nekaj zapisali. Na tak način smo podprli kar nekaj prihodnjih zanesenjaških projektov naših bralcev, saj od nekdaj čislamo in spodbujamo ustvarjalnost. Na žalost pa ne Kung-Fuja, ne velike večine drugih napovedanih domačih špilov ni bilo nikoli na spregled, saj je začetni elan jenjal oziroma je bila operacija zastavljena preveč široko. Vseeno to ni nujno slabo, saj štejejo pridobljene izkušnje in če imaš voljo, ti po nekaj neposrečenih ambicijah zagotovo uspe. Boris Vigec se denimo dandanašnji udinja kot grafik pri slovenskemu obrtniku Zootflyu.



Leta 1995 je bila kratica VR dosti bolj prepoznavna, kot je danes. Virtual reality ali navidezna resničnost, ki so jo hotele v vsak dom prinesti kmalu zatem propadle čelade tipa VFX1, se je tedaj zdela le korak stran. Na krilih tega vetra so v Ljubljani odprli resnično navideznoresnično igralnico. Vendar ni šlo za arcade room z orenk videoigrami, kakršni so Segini klubi ali londonski Trocadero. Ne, najeli so eno sterilno sobo v zaritni poslovni bajti na Dolenjski cesti, v katere prostorno praznino so postavili dve sedalni napravi s parom joystickov in kacigo. Saj ne rečem, filing je bil za tiste čase odličen. Zaslončka pred očmi sta prikazovala stereoskopsko, torej 3D-sliko, pogled si obračal z glavo, igratorja pa sta bila povezana za dvoigralstvo. A na voljo sta bila le dve precej primitivni igri in vse skupaj je bilo zastavljeno res naivno, brez oglaševanja, z visokimi cenami, predvsem pa čisto od rok. Ko se danes spomnim tega nesmiselnega poskusa, mi pravzaprav sploh ni jasno, kaj so investitorji pričakovali. Pri tem, da so bile te mašine pošastno drage. Kljub naši reportažici je zadeva kaj kmalu zaprla duri.



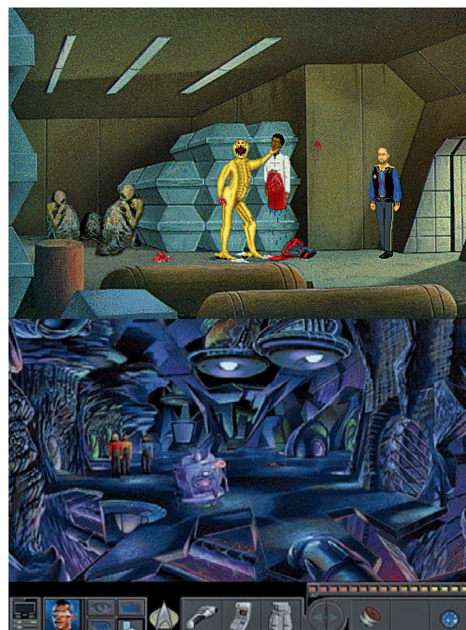
The 7th Guest ni izšel tistega meseca, niti tistega leta ne, marveč aprila 1993. Kot prva CD-ekstravaganca, kakor smo rekli igram, polnim videa, računalniške grafike, glasbe in govora, je bil pred svojim časom, saj so bili tedaj optični bralniki sila redki. Zato je bil popularen še dosti kasneje in ker so leta 1995 napovedali nadaljevanje, The 11th Hour, smo se odločili Sedmega gosta podpreti z obsežno rešitvijo. Staufovih 22 logičnih zagonetk ni bilo mačji kašelj, zato je pomagalnik požel velik uspeh. Še vedno mislimo, da bi nekaj takihle iger morali spet izdati v HD-podobi!



Flight Unlimited je bil v poplavi pikslastih, nizkorazločljivih iger nič manj kot remek delo. Vektorska grafika, 3D-kabine in ločljivosti do 1024 x 768 leta 1995 pač niso bili samoumevni elementi. Špil, ki sicer ni imel 'cilja', smo brez zadržkov oklicali za najbolj verodostojen letalski simulator.

Pisali smo maja 1995 o modemih. To so bile naprave, kartične ali zunanje, ki so rabile povezovanju s telefonskim omrežjem. Sprva do BBSov, samostojnih oglasnih desk s čvekom, forumi in piratnino, kasneje do spleta. Ja, nismo od vselej na internetu neprekinjeno po tonamenskem kablu. Včasih smo na internet klicali (vrteli telefonske številke, to pomeni), poskušali povezovalno cviljenje, prenašali podatke s tremi, štirimi kilobajti na sekundo in se odklopili, ko je kdo od domačih ali po vratih tolčeči hišni telefonski dvojček nucal telefon. To so bili že pozabljeni časi baudov in V.34 turba in US roboticsov ...

Pa igrice? O ja, nekaj legend pa je bilo: simulacija civilnega letenja Flight Unlimited (92), od zgoraj gledana dirkalnica Micro Machines 2 (91), brzinska frčalna streljada Terminal Velocity (90) in recimo avantura Star Trek The Next Generation (84). V slednjo zvrst sodita še Prisoner of Ice (85) in Orion Conspiracy (72). The Last Dynasty (80) je bil malo pustolovščina, več pa vesoljska simulacija. Se kdo še spomni Hi-Octana (80), Bullfrogove ZF-dirkačine? In Warriorjev (85), najbrž prve kvazi 3D-pretepačine? Poglejmo sličice nekaterih omenjenih in se, tisti s tremi in več križi, nostalgično spomnimo časov nedolžnosti ...



Dve vesoljski dogodivščini. Zgoraj je Orion Conspiracy, malce duhamorna, a zanimiva zasliševalna detektivka, ki se ves čas dogaja na vesoljski postaji. Kljub resnosti je v dialogih vsebovala veliko fuckov in dickov. Manj 'oseben' je bil zvezdnostezni The Next Generaton: A Final Unity spodaj, v katerem so ginekološko izrazoslovje zamenjali fazerji in warpi in slično. No, trekerjem je igra vsekakor dogajala.

Zajebano jutro

Spal sem kot ubit. Tega sem se še posebej dobro zavedel, ko sem se zbudil s prerezanim vratom. S prsti sem zatipal zasušeno skorjico na robovih ureznine, raztezajoče se skorajda od uhlja do uhlja, da sem se zdel kot grotesken klovn iz vročičnih sanj, ki mu je naabsintani slikar v protestu do pravilnih proporcev režeče ustnice prestavil tik nad ovratnik. Moja dejanska usta so se proti zevajoči rdečini odprtega golta zdele kot droben mozoljček nad najstniško ustnico, ki ga je šestnajstletnik razdražil z nevajenim potegom britvice, ko se je odločil odstraniti puh, s katerim bi se zlahka mimikriral na skupinsko sliko poljske reprezentance v smučarskih skokih. Najbrž vas zanima, kako sem vse te podatke zaznal samo s tipanjem. Odgovor je preprost. Tipanje ni imelo prstov vmes, če si smem privoščiti manjšo šalo. Posledice kirurškega igračkanja s svojim grlom sem jasno videl v ogledalu, ki je prekrivalo strop nad mojo francosko posteljo, pogrnjeno s satenastimi rjuhami, polnimi moje zasušene krvi.

Pizda, me je spreletelo, kdaj me bo izučilo? Nikoli, ponavljam, *nikoli* ne fukaj volkodlakinje, ki ima PMS. A kaj, ko si bolj pasje psice ne znam predstavljati. Sploh, če si jo vzamem po pasje. Sčasoma se preobješ običajnih, družbeno sprejetih stvari in te dražijo le še vse bolj sprevržene prakse. No, če se spomnim mladenke s snežno poltjo, blatnim obrazom in sprijetimi lasmi, ki je na tisti kopi sena iz mene napravila moža, je tedaj ne bi zamenjal za še tako gonečo se volkodlakinjo. Še vedno se spominjam njenih jedrih dojk, blagi vonj po svežem mleku, ki se je mešal s postanimi vonjavami hleva, v katerem je delala in spala, pa mi še vedno odzvanja v nosnicah, kadarkoli prodrem v žensko. Prve res ne pozabiš nikoli. Vendar si je ne bi znova vzel, če bi naletel nanjo. Zlasti ne v sedanjem stanju. Sedem stoletij ima uničujoč vpliv na smrtnike in toliko izprijen, da bi me vzburil kupček orumenelih sprhnelih kosti, nisem niti jaz.

Če bi se znal brzdati, mi tista podivjana kosmatinka ponoči med vrhuncem naslade ne bi potegnila z ostrim krempljem čez vrat. Na srečo sem bil vsaj sveže obrit. Nič ni nadležnejšega kot čiščenje rane, okrog katere se razrašča strniščasto dlačevje. Vstal sem in svet se mi je v trenutku obrnil na glavo. Zrl sem kvišku k tlom, moj odsev na stropnem zrcalu pa je lebdel globoko pod menoj. Prekleta mrha je očitno zarezala globlje v vrat, kot sem mislil. Oberoč sem prijel glavo, ki mi je omahnila nazaj, in jo potisnil na svoje mesto. Odpravil sem se proti kopalnici, kjer sem odprl omarico s prvo pomočjo. Za prvo silo bo dober spenjač. Ravno toliko, da si pričvrstim glavo, da mi med odtočenjem ne bo spet omahnila vznak. Nič ni bolj ogabnega kot poscane ploščice. Ne vem, zakaj, a urin se mi res studi. Z ženskami sem res počel že marsikaj, ob čemer bi pohlevno zardel še zapit mornar, ki se je v najbolj zakotnih pristaniščih Indokine zabaval z maloudimi candrami. A zlata prha je ena od stvari, za katere sem se zaklel, da jih ne bom počel nikdar v življenju.

Vrat sem si spel s štirimi sponkami. Previdno sem nagnil glavo nazaj, da bi preveril, če bodo zdržale. Niso.

Po krajšem motoviljenju mi je vrat spenjalo deset sponk. Te so preizkušnjo prestale. Odmencal sem do školjke, dvignil desko in pričel s praznjenjem mehurja. V ozadju možganov me je nekaj zaščemelo. Dvignil desko? Očitno si je grlorezna mrha, ko sva končala s posteljno karnažo, sposodila še mojo toaleto. Psica. Če se je oprhala, bom moral spet pobirati dlake iz odtoka. Tudi to se mi gabi. Moje odtoke lahko mašijo le moje kocine.

Ko sem odtočil, kar se je odtočiti dalo, sem odgrnil zaveso pred banjo in z grozo čakal, kakšno klobko grobih dlak bom zagledal v njej. Ko sem zagledal tisto, kar *je* bilo v njej, si še nikdar prej nisem tako močno želel videti odtoka, zamašenega z dlačevjem. Četudi bi bile to dlake, sprijete z urinom.

V moji kadi je skrivenčeno ležalo izsušeno truplo volkodlakinje. Svetleč predmet, moleč iz zveriženega stopala, je jasno kazal, kaj je zakrivilo njeno nepričakovano smrt. Ko je prhala moj vonj s sebe, je pohodila srebrni uhan, ki ga je prejšnji torek pri meni pozabila vampirka, s katero sem si privoščil dobršno mero posteljnih sprevrženosti. Vampirke ne sesajo dobro zgolj krvi, če veste, kam merim. Klical sem jo, naj pride po uhan, pa je rekla, da naj kar počaka pri meni do najinega naslednjega srečanja. Tudi sicer se raje pečam z vampirkami kot z volkodlakinjami. Nimajo krempljev, s katerimi bi ti parale golt, pa še kopalniškega ogledala ti ne zamažejo, ko bi z njega brisale kondenz z golo roko, saj se tako ali tako ne vidijo v njem. Slednje me še dodatno podžge, kadar divje natepavam kako bledo dolgozobko, saj v stropnem zrcalu vidim le sebe v položajih, ki bi jih pripisal samo kakemu sifilisnemu učitelju prepovedanih podvej joge, ki v prostem času trenira breakdance.

Nekaj bo treba storiti s truplom. Volkodlaki so zaščitena vrsta. Če bi se mimo oglasil kak vohljajoč inšpektor Urada za regulacijo menokožcev, bi znal zabresti v resne težave. Globoko sem vdihnil, da bi zbral misli, kar mi ni ravno uspelo, saj je zrak piskajoče bežal skozi vrzeli v spetem vratu. A nisem imel časa, da bi si ga pošteno zašil. Mrtve mrhe piskanje ne bo motilo. Sploh, ko jo razrežem za lažjo odstranitev iz hiše. Tega sicer ne bom storil pred mrakom, a lahko jo v miru pripravim in preostanek dneva preživim s šivanko ter mrzlim pivom pred televizorjem. Nocoj ne pričakujem nobene.

V kuhinji sem izbiral rezilo, ki bi bilo najprimernejše za mesarjenje, ko je pri vratih zazvonilo. Zdrznil sem se in zaprl kabinet z noži. Nadzorna kamera je kazala migotajočo črnobelo sliko dveh mož srednjih let v dežnih plaščih. Pizda, sem polglasno siknil, napol skozi usta, napol skozi vrat in v celoti sam sebi. Sta inšpektorja UZRM? Mrzlično sem začel razmišljati, če je volkodlakinja nosila kako zapestnico, v kateri bi se lahko skrival sledilni čip, ali kaj podobnega. So zaznali ustavitev življenjskih znakov in prišli preverit? Nič, bolje, da stopim do vrat in se prepričam. Toda ne praznih rok.

Ko sem z vratom, ovitim v šal, odklenil vrata, sta jih neznanca s silo odrinila in se mimo mene prerinila v vežo. Mrka pogleda sta me premerila od nog do glave.

"Kje je?" je hotel vedeti višji.

"Kdo?" sem hlinil začudenje. Sranje. Inšpektorja. Mi ju bo uspelo naplahtati?

"Ne delaj se neumnega," je odrezal nižji in izpod dežnega plašča potegnil risanico z odrezano cevjo. "Volkodlakinja. Sledila sva ji." Z orožjem mi je mahal pred nosom.

"Zgoraj. Pod tušem," sem odvrnil. Ni jima treba vedeti, v kakšnem stanju je. Ampak če je imela sledilni čip, najbrž tako ali tako vesta. "Divja noč je bila. Tudi sam sem se hotel osvežiti." Prednju sem pomolil vrč vode, ki sem ga držal v desnici. "Bi kozarec?"

"Zakaj pa ne?" je odvrnil višji. "Zunaj je vroče."

Nalil sem nam kristalno tekočino, ki smo jo na dušek izpili. Nesmrtnost ima svoje prednosti. Recimo to, da arzenik nima vpliva nate. Doziral sem ga toliko, da jima bo uspelo ravno do kopalnice. Zakaj bi prenašal trupli, če se lahko sama sprehodita do cilja.

"Slišim, da imate na UZRM dobre plače," sem pripomnil, ko smo se vzpenjali po stopnicah.

"Na UZRM?" se je zarežal nižji. "Si slišal modela, Cene? Misli, da sva jebena inšpektorja."

"Nista?" sem se iskreno začudil.

"Pa kaj še," je prhnil višji. "Tisti pezdeti ujčkajo to volkodlačjo zalego. Babnica, ki jo iščeva, nama je ubila očeta. Slediva ji že teden dni, a se nama vedno izmuzne."

Podeželski volkodlaki so bolj divji od svojih žlahtnikov, ki so se privadili življenja v mestih. Zato je fuk z njimi boljši, bolj prvinski in nebrzdan. Moj vrat je dovolj dober dokaz za to.

Postalo mi je žal za obiskovalca, ki bosta izdihnila zaradi moje previdnosti in manjše pomote. Se zgodi. V tolažbo mi je le, da bo njuna zadnja misel srečna, saj bosta videla, da je mrha mrtva.

" … " je dejal višji in se zgrudil na vrhu stopnic, nižji pa je čez sekundo sledil bratovemu zgledu.

Ali pa tudi ne. Očitno sem kanček predoziral arzenik. Nič, grem po nože. Ali pa si vseeno prej zašijem vrat. Danes bo dolga.



StricBedanc

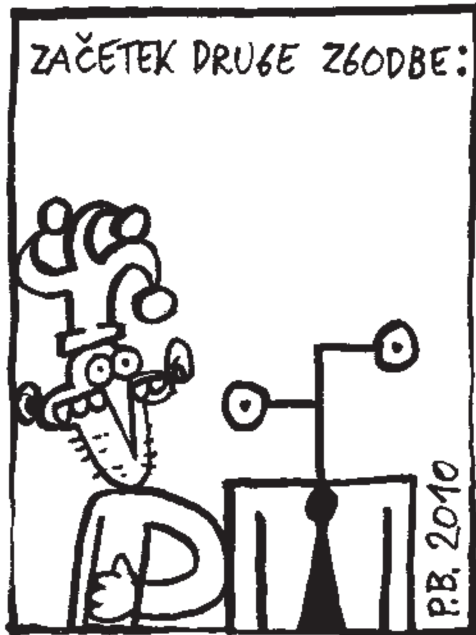

NEKOČ, V DAVNIH DAVNIH DAVNIH ČASIH, JE V GOZDU PREBIVAL NEKI NEZNANI GOZDNI
PREBIVALEC.


ŽRL JE ŽELOD IN GLISTE IN SE V GOSTEM
RASTJU
SKRIVAL
PRED...


...IZVENZEMELJSKIM NADNARAVNIM DEŽNIKOM IN NJEGOVIM NEVIDNIM ZLIM GOSPODARJEM!!!


HA HA! NE BOŠ MI UŠEL! GOSPODAR BO ZADOVOLJEN IN ME NE BO KAZNOVAL!
NEVIDNO
NA POMOOČ!


KONEC ZGODBE.


ZAČETEK DRUGE ZGODBE:
P.B. 2010


JUKSTAPOZICIJA JE, ČE JE NEKAJ ZRAVEN. TAKO. ALI ZDAJ VIDIŠ? JAZ
SEM PAMETEN.
KAJ JE ZRAVEN?


OH, NE! ZELO VELIKA
EKSPLOZIJA!
OH, NE! ZELO VELIKA EKSPLOZIJA!


OH, NE! ZELO VELIKA EKSPLOZIJA!
NA POMOOČ!

WILKINSON SWORD

FREE YOUR SKIN™

OSVOBODITE SVOJO KOŽO!



Novi QUATTRO TITANIUM BODY

Prvi 2 v 1 brivnik, ki lahko brije in striže je bil razvit s posebnim namenom, zato, da vsak moški lahko poišče svoj slog na področju britja obraza in telesa.


LeChuck's Revenge®
MONKEY ISLAND®
SPECIAL EDITION
2


Joker
FRAGILE DREAMS
~FAREWELL RUINS OF THE MOON~